NR. 3 MÄRZ 1989
4. JAHRGANG
DM 6,50

ASM aktueller software markt

& VIDEOSPIELE

Die Computer-Software-Fachzeitschrift



AKTUELL

PC-GAMES MIT NIVEAU - WEITER AUF ERFOLGSKURS

POSTER

UNSER STAR IST ROGER RABBIT

FEEDBACK

MUß DAS EIGENTLICH SEIN?

INTERESSANTES VON UNSEREN LESERN

KENNEN SIE ...

CRAZY CARS II

RICHTIG FAHREN - LÄNGER LEBEN

EINS VON VIELEN SPIELEN, DIE ES IN SICH HABEN

ASM aktueller software markt

& VIDEOSPIELE

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

NR. 3 MÄRZ 1989
4. JAHRGANG
DM 6,50



AKTUELL

PC-GAMES MIT NIVEAU - WEITER AUF ERFOLGSKURS

POSTER

UNSER STAR IST ROGER RABBIT

FEEDBACK

MUß DAS EIGENTLICH SEIN?

INTERESSANTES VON UNSEREN LESERN

KENNEN SIE ...

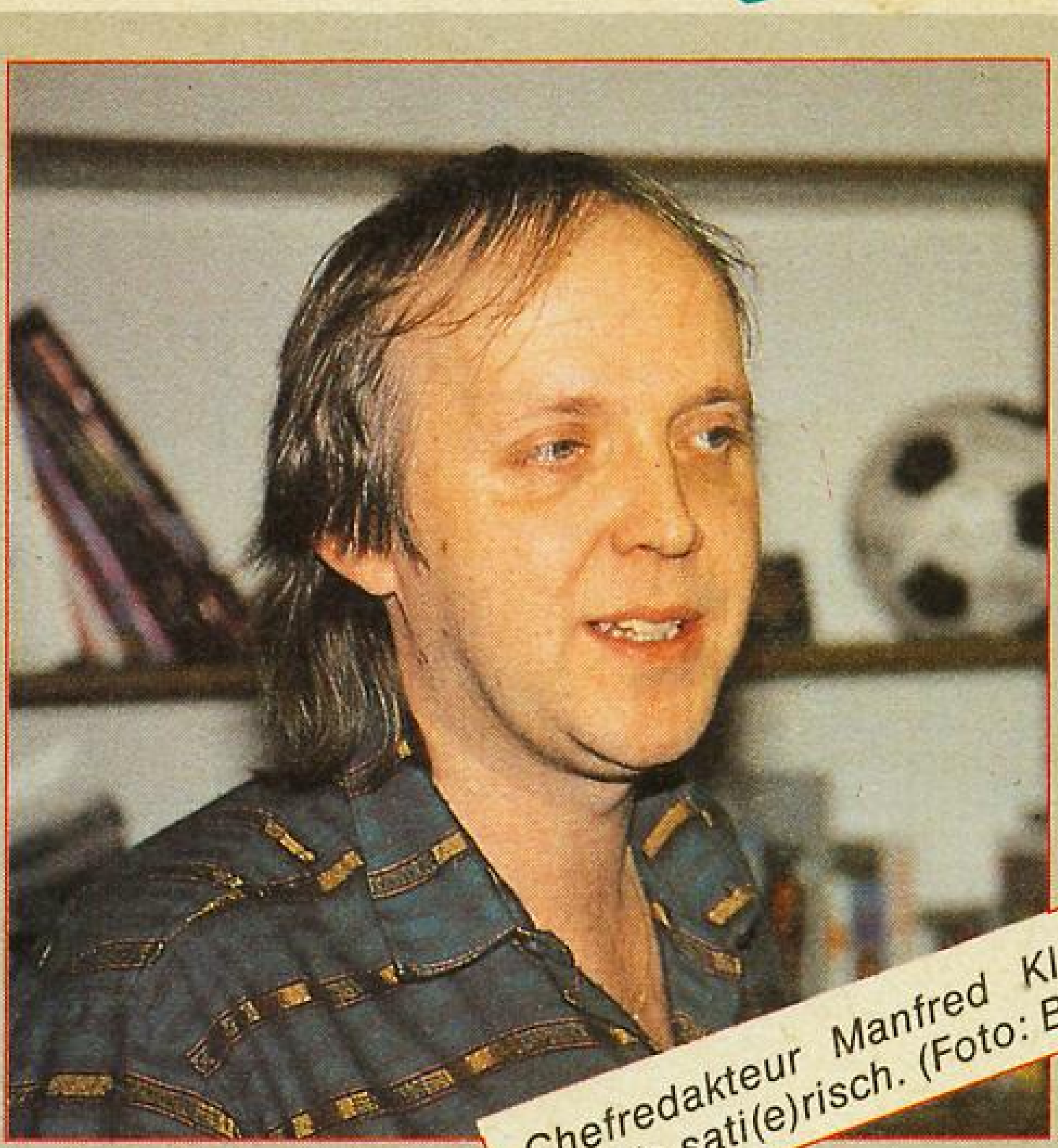
CRAZY CARS II

RICHTIG FAHREN - LÄNGER LEBEN

EINS VON VIELEN SPIELEN, DIE ES IN SICH HABEN

Über die Kunst der Unterhaltung...

Dieses Vorwort, bisweilen auch Editorial genannt, ist all denen gewidmet, die sich bis zu dieser Minute damit rumplagen, die Endverbraucher mit Unmassen an künstlerischem Stoff zu bombardieren. Oder, halt! Stop! Lassen wir einmal die User beiseite und wenden uns den geplagten Redakteuren zu, die tagaus, tagein sich mit der Fünf-Minuten-Terrine vieler Software-Häuser herumschlagen müssen, um diese Produkte (Software, nicht Suppen!) dem Leser näherzubringen (Anm. v. M.K.: Die „Fünf-Minuten-Terrine" ist ein eingetragenes Warenzeichen der „Maggi GmbH" für ein Schnellgericht. Mit der Verwendung dieser Bezeichnung an dieser Stelle ist weder beabsichtigt, obengenannte Firma zu fördern oder eine Verbindung mit ihr anzudeuten, noch sollen dadurch ihre ausgezeichneten Produkte in Verruf gebracht werden.). Gebt uns doch mal die Gelegenheit (die wir hier uns einfach mal selbst gewähren), den Leidensweg der ASM-Redakteure zu schildern, bevor wir uns den Tests zu Software-Produkten zugewandt haben:



Chefredakteur Manfred Kleimann sieht's sati(e)risch. (Foto: Brall)

Manfred Kleimann (ich) z.B. schlug sich nächtelang mit Sportarten wie Eishockey, Hallenhandball, Ringen oder Skat-Turnieren herum, bis der Ruf an die Software-Front ertönte. Martina Strack (sie) schrieb einstmals unter der Rubrik „Ratschläge für unglücklich Verliebte" regelmäßig eine von gesundem Menschenverstand zeugende, witzige Kolummne für die „Medicynical Times", eine gute Zeitung, die inzwischen eingegangen ist. Bernd Zimmermann (er) verfaßte jahrelang Anzeigen-Texte für Teenager-Kleidung, die er, obwohl er sie anpries, auch selbst tragen mußte (das gehörte zu dem Job). Ulrich Mühl dagegen (er) nahm von jeher niemals ein Blatt vor den Mund, wenn er auf seine deftigste Weise mit seinem (damaligen) Verleger über Flops sprach. Michael Suck und Matthias Siegk (diese) besorgten die Anzeigen für die Warenhausgesellschaft „Haus, Hof & Garten". Für den Winterschlußverkauf von Strohhüten schrieben sie in den Anzeigen: „Bei solchen Preisen können Sie getrost die Hüte an ihr Pferd verfüttern, um sie dann Ihren Rosen aufzusetzen!"

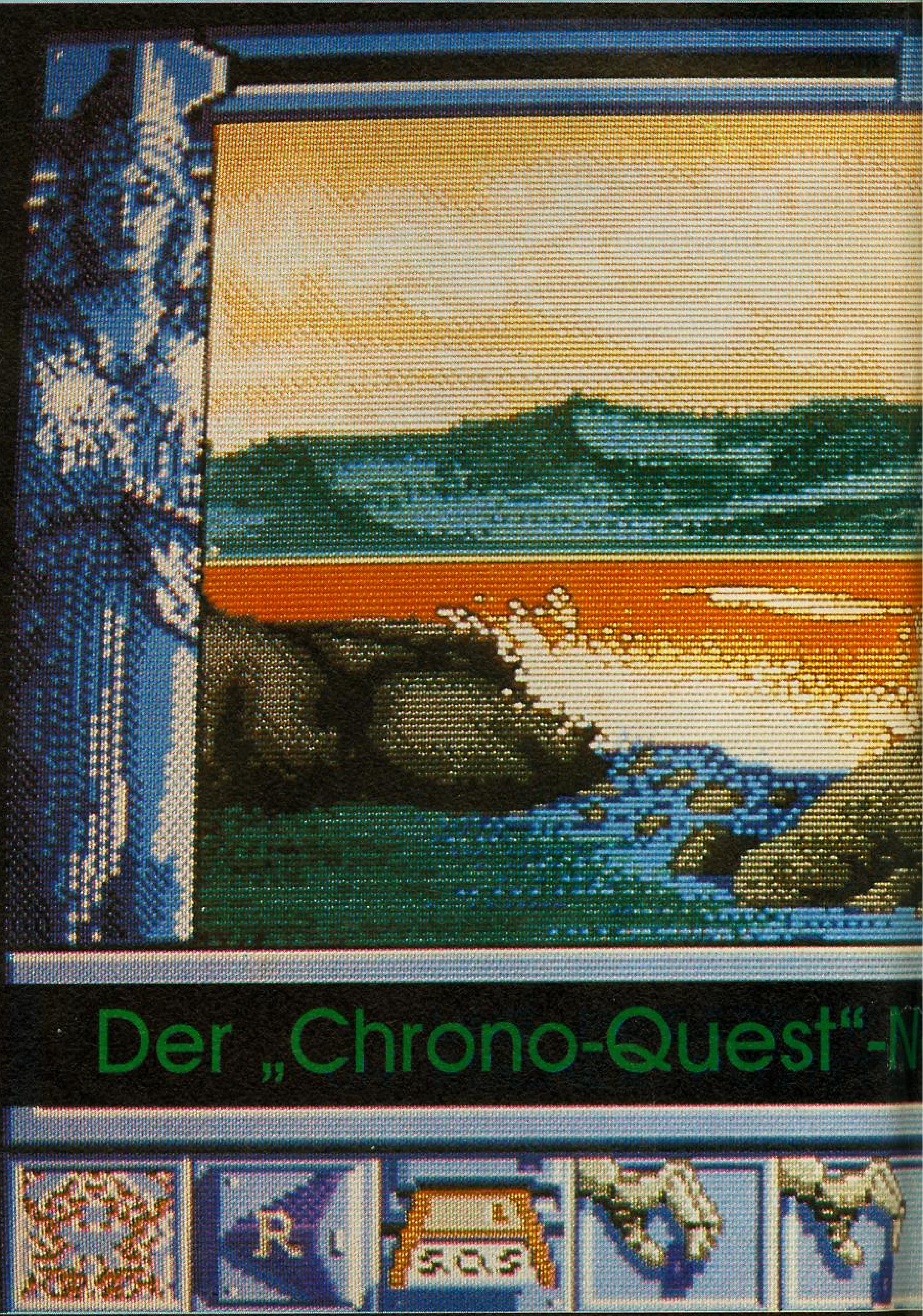
Vielleicht kann der geneigte Leser nun ermessen, wie schwer es die Leute von ASM haben, ihre erworbenen Fertigkeiten auf die gegebene Software-Berichterstattungs-Situation zu übertragen. Auch Baller-Otti (er) konnte das nicht glauben, was er sah: Manfred, seinen Chefredakteur, in blattgrünem Trikothemd und Grasrock und so. Also weigerte er sich, es zu sehen. Er ging in sein Büro, das auch mit Ananas-Früchten und Hawaiigitarren ausgestattet war. Inmitten desselben prangte ein Schild, auf dem geschrieben stand: „Sie brauchen nicht verrückt zu sein, um hier zu arbeiten, aber Sie hätten es leichter!" Nun aber Schluß mit dem Blödsinn. Hoffentlich glaubt uns keiner, was wir eben geschildert haben. War alles nur Spaß (Ha, ha)...; denn: wir arbeiten stets ernst-, gewissen- und profihaft. Ich hoffe, Ihr nehmt mir diesen Versuch einer kleinen Satire nicht (allzu)ernst, aber bisweilen haben die Jungs und Mädels aus der ASM-Redaktion schon hart an den Software-Nüssen zu knacken, so daß so manch einer vielleicht mal ausrasten könnte. Da das aber (zum Glück noch) nicht der Fall ist, kommen wir zur **Wetterlage:** Wie schon zu erwarten war, hat sich nicht viel getan, Der 64er ist still strong („immer noch stark"); die 16bitter kommen nach wie vor immer besser auf unserem Markt zurecht. Obwohl der „neue" Amiga einigen „Kickstart-Problemen" entgegensieht, hat er den ST **noch** im Griff (in Deutschland). PC-mäßig tut sich was... nur ein Strohfeuer?

O.k., das war's für heute. Viel Spaß mit der neuen ASM wünscht Euch

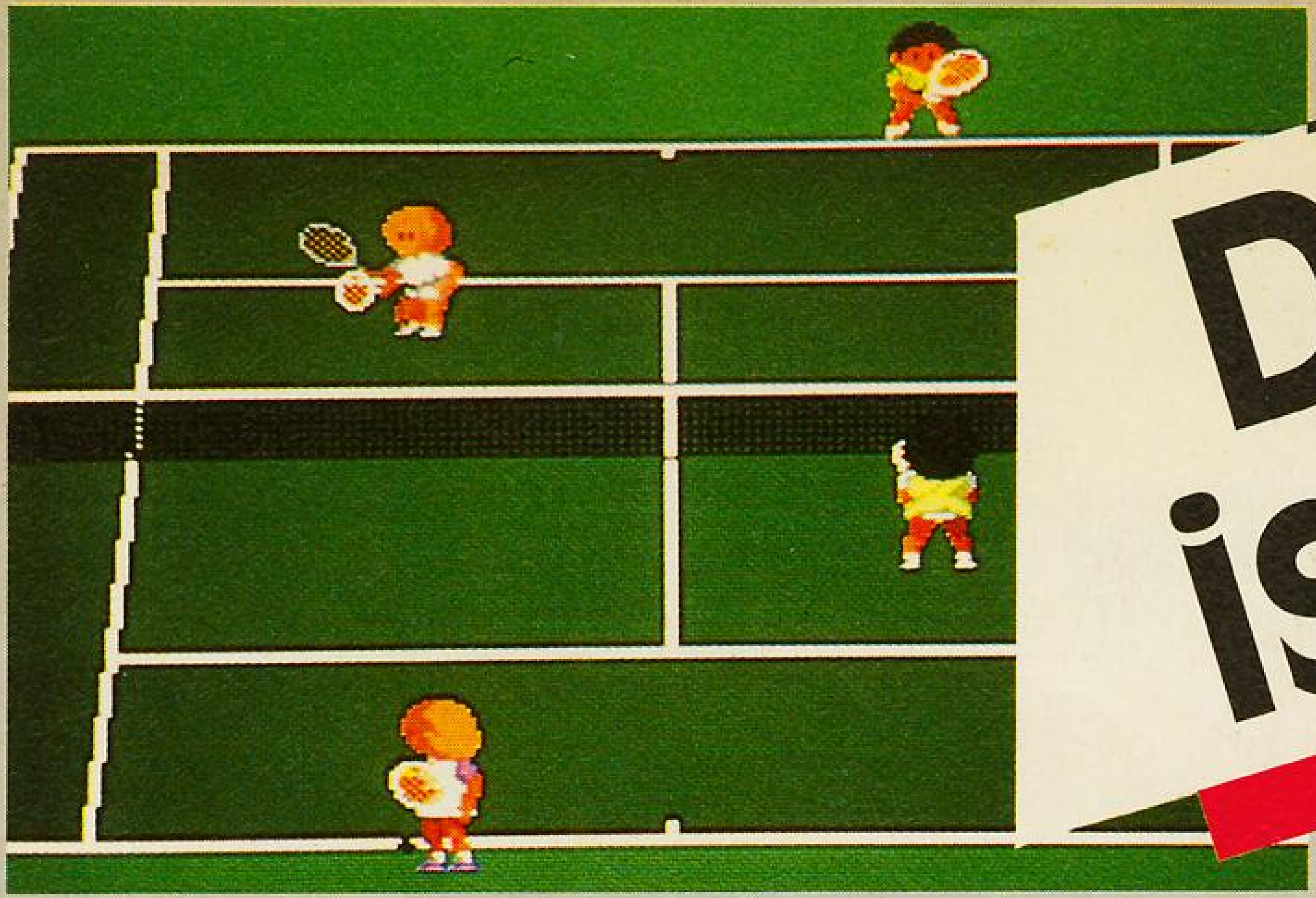
EURE ASM-REDAKTION



INH




chfolger kommt! S. 72



Dies ist ein MEGA HIT

Programm: World Court Tennis, **System:** PC-Engine, **Preis:** 99 Mark, **Hersteller:** Hudson-Software, Japan, **Muster von:** 28

„Seit wann gibt es denn einen quadratischen Tenniscourt?", „Die Grafik ist ja ganz schön primitiv", „Einfach faszinierend"...Die ersten, spontanen Kommentare zu **HUDSON's WORLD COURT TENNIS** waren jedenfalls sehr gemischt, und es zeichnete sich eine Spaltung der ASM-Redaktion in zwei Lager ab, nach dem Motto: Torsten & Torsten gegen den Rest der Redaktion.

Im Gegensatz zu den vielen langweiligen Tennisspielen für Homecomputer ist „Konsolen-Tennis" bekannt für seine Vielfalt und Spritzigkeit. Nach *NINTENDO & SEGA TENNIS,* mittlerweile schon Klassiker, konnte der japanische Hersteller HUDSON mit der lang erwarteten Tennisversion für die PC-Engine dem ganzen Treiben noch die Krone aufsetzen. Bis zu vier Spieler (die PC-Engine macht's möglich) können bei WORLD COURT TENNIS gegeneinander antreten, also erstmals ein „richtiges" Doppel. Vom spärlich gestalteten Hauptmenü aus gelangt man in ein 18 Spieler umfassendes Auswahlmenü, in dem bekannte Tennis-Asse uns freundlich zulächeln. Angefangen mit einer japanischen Nachwuchsspielerin über Gabi und „Bum-Bum-Steffi" reicht die Palette an Spielern bis zu Größen wie Boris Becker, John McEnroe und der Nummer 1 Ivan Lendl. Mit der aktuellen ATP-Weltrangliste hat die ganze Chose also nichts zu tun. Jedenfalls weist jede(r) Spieler(in) seine/ihre charakteristischen Stärken und Schwächen auf, die starke Parallelen zur Realität zeigen. So läßt sich Ivan erhebliche Zeit bei den Aufschlägen, der Becker-Hecht durfte ebenso wie Noahs trickreiches Spiel nicht fehlen. Lediglich Steffis Vorhand ließ zu wünschen übrig. Es erscheint logisch, daß man sich einen Spieler vom Kaliber Beckers wählt, um überhaupt eine Chance zu haben (insbesondere bei Schaukämpfen gegen den Computer, dessen Spieler und somit Spielstärke sich ebenfalls bestimmen läßt).

Danach gilt es nur noch, die Anzahl der Gewinnsätze und den Belag festzulegen. Allgemein läßt sich sagen, daß auf Sand (weil langsam) mit die schönsten Ballwechsel zustande kommen, wohingegen auf Rasen wirklich die Post abgeht und der Punkt schnell entschieden ist. Gewissermassen den goldenen Mittelweg stellt da der Hartplatz da, wo aber auch die Geschwindigkeit den Ausschlag gibt.

Nun endlich findet ihr Euch auf dem Court wieder. Der „quadratische" Tennisplatz, der uns zu Beginn schockte, ließ durch einige Spielereien am Monitor „perspektivisch hinbiegen", so daß einen die vom Fernsehen her bekannte Tennisperspektive erwartet. Jedoch ließ sich an der schlichten Grafik (man denke nur an R-TYPE) nicht mehr viel machen. Sicher, die anderen Konsolenversionen erscheinen im grafischen Vergleich wie Oberliga-Tennis, was aber nicht über die verpaßten Möglichkeiten, die sich gerade mit der PC-Engine geboten hätten, hinwegtäuschen soll. Bemerkenswert ist jedoch das exzellente Scrolling, welches durch den „übergroßen" Court bedingt wird. Ein Blick in die monotonen Zuschauerränge verdeutlicht aber wieder die grafischen Schwächen von WORLD COURT TENNIS. Auch die Spielersprites gerieten meines Erachtens eine ganze Nummer zu klein.

»Absolutely Great!«

All dies wird, so meine ich, durch Animation, Spielgeschwindigkeit und Vielfalt mehr als amortisiert. Das fängt schon mit dem Schiedsrichter an, der jedem Ball hinterherschaut, oder den Linienrichtern, die per Handzeichen anzeigen, wenn ein Ball ins Aus segelt. Ebenso hinterläßt der Ball beim Auftippen „Spuren", so daß Orientierung und Kontrolle leichter fallen. Die Animation der Spieler ist wirklich sehr gut gelungen. Besonders die verschiedenen Schlagsequenzen wirken sehr realistisch. Auch der Ballflug zeugt von Realitätsnähe, die man ja bei den anderen Konsolenversionen etwas missen mußte. Während des Spieles kann jederzeit der Spielstand wie auch eine informative Statistik (Asse, 1st Service Percentage, direkte Punkte etc.) abgerufen werden, die einer „Fernsehübertragung" in nichts nachsteht.

Die Schlagvielfalt von WORLD COURTTENNIS läßt jedoch das eben Beschriebene als „nutzloses" Beiwerk erscheinen. SEGA TENNIS, das wahrhaftig einiges zu bieten hatte, würde in einem direkten Vergleich keinen Stich bekommen. Vor dem Aufschlag könnt ihr in Ruhe den Ball auftippen, um den Gegner ein wenig zu verwirren und mit einem variantenreichen Service zuzuschlagen. Während eines Ballwechsel läßt sich fast aus jeder Situation noch ein Punkt machen, der Ball beliebig plazieren. Neben den „normalen" Grundschlägen wie Slice, Top Spin etc. könnt ihr den Gegner mit überrissenen Angriflobs, Stops von der Grundlinie, plazierten Schmetterbällen vom Platz schießen. Mit WORLD COURT TENNIS lassen sich nahezu alle Schläge, die das heutige Tennis kennt, in bisher nicht bekannter Präzision vollführen. Daneben sorgen Netzroller (auch bei der Angabe) für die nötige Abwechslung.

Die Schläge lassen sich nach kurzer „Probezeit" leicht mit dem Pad ausführen. Neben dem Zeitpunkt, wann man schlägt, läßt sich der Ball auch durch Druck in die entsprechende Richtung lenken. Alles in allem läßt sich die Steuerung so beschreiben: gewöhnungsbedürftig, aber guuut.

Einen weiteren Pluspunkt gegenüber dem bisherigen Konsolentennis, wo man nur mit Serve und Volley-Spiel eine Chance zum Sieg hatte, kann WORLD COURT TENNIS für sich verbuchen, da ein Match auch bequem von der Grundlinie entschieden werden kann. Für diese Art von Spiel empfiehlt sich besonders McEnroe, dessen Schläge von der Grundlinie fast immer die rechte Länge haben. Seine Passierschläge sind für den Gegner unerreichbar – wie auch das Netzspiel sehr gut ist. Den offensiveren Spielertyp verkörpert Boris Bekker, dessen Serve und Volley-Spiel perfekt ausgeprägt ist. Unerreichbare Bälle holt er noch mit dem Becker-Hecht. Schmetterbälle stellen für ihn auch kein Problem dar. Kurzum: ein ausgezeichneter Allround-Spieler.

Wo wir schon bei den Tips sind, sollten gleich noch einige von Torstens und meinen Erfahrungen in diesen Bericht einfließen. Mit den beiden Buttons läßt sich die Art des Schlages bestimmen (1: Grundschläge; 2: Lob, Top Spin, Stop). Schmettern sollte man am besten nur direkt am Netz. Fliegt der Ball relativ tief, solltet Ihr ihn am Netz unbedingt mit Taste 2 nehmen. Beim Aufschlag solltet Ihr Euch direkt in der Mitte positionieren. Drückt man gleichzeitig Taste 1 (zum Hochwerfen des Balles) und kurz nach links oder rechts, kann der Ball entweder weit nach außen oder entlang der Mittellinie geschlagen werden, wodurch sich wirkungsvolle Aufschläge ergeben. Der Ball sollte einige Zeit fallen, bevor man mit 1 zuschlägt, damit er das Feld trifft. Eine weitere Variante stellt der langsame Aufschlag mit 2 dar, auf den der Gegner (nicht der Computer!!) meist nicht gefaßt ist und zu früh zuschlägt. Der returnierende Spieler stellt sich am besten kurz hinter die Grundlinie. So hat man länger Zeit zum Erlaufen des Balles. Während des Spieles sollten ruhig einmal Lobs und Top Spins eingestreut werden, die den Gegner verwirren. Lobs lassen sich in fast allen Fällen genau an der T-Linie schmettern (plaziert !!). Von der Grundlinie aus sollte man abwechselnd cross und long-line spielen (gegen die Laufrichtung), um so den Gegner auszuplazieren.

Der Clou von WORLD COURTTENNIS ist jedoch ein vom Spiel unabhängiges Rollenspiel, in dem man in den Charakter eines unerfahrenen Tennisspielers schlüpft, der den entführten Tennisball retten soll – oder so ähnlich. Die genaue Story konnte ich noch nicht in Erfahrung bringen, da wir nur die japanische Version zum Test hatten....

Jedenfalls findet man sich zu Beginn im Palast von König Ivan wieder, der einem erst einmal die Leviten liest. Danach kann man die Stadt unter die Lupe nehmen. Hier gelangt man auch in Boris Beckers Tennisshop, in dem man sich einzelne Fähigkeiten „kaufen" kann (Tip: für 5000 Yen (?) eine bessere Beinarbeit (dritte Option)). In einer anderen Hütten trifft man auch auf Gabriela Sabatini, die leider nur ein müdes Lächeln und ein paar Worte für mich übrig hatte. Verläßt man die Stadt, stößt man bald auch auf „Wegelagerer", die unseren unerfahrenen Freund zu einem Tennismatch (!!) herausfordern. Hier gilt es, ein Spiel für sich zu entscheiden, um weiteres Geld einzusacken. Nach einiger Zeit erwartet einen der „fiese" Stefan Edberg, der eine Stadt (?) zu bewachen scheint. Um ihn zu besiegen, ist schon ein ganzer Satz nötig. Mein Spiel endete leider hier.

Schade, daß mein Japanisch so schlecht ist, sonst hätte ich vielleicht mehr verstanden. Aber auch so stellt dieses Quest eine echte Abwechslung dar (Hut ab). Zwar grafisch schlicht, aber der Gedanke zählt hier wohl am meisten.

Was soll ich noch alles über dieses HUDSON-Produkt sagen? Die Meinungen über WORLD COURTTENNIS waren und sind bei uns immer noch geteilt, was aber an verschiedenen Interessen liegen mag. Dennoch konnten auch die Grafik-Fetischisten die Vielfalt und Abwechslung von WORLD COURT TENNIS in keiner Weise verleugnen. Torsten Oppermann und ich lieferten uns jedenfalls heiße Matches, die „Weltklasse" erreichten (naja...). Die Computergegner blieben da nur interessante Sparringpartner (im Doppel sieht es schon anders aus). Für bisherige Tennisspiele ist die Grafik spitze, für die PC-Engine aber nur mittelprächtig, so daß eine 8 angemessen erscheint. Die anderen Punkte der Bewertung verdienen aber ihre hohen Noten, weil dieses Spiel einfach einen neuen Standard in Sachen Tennis, vielleicht auch bei Sportspielen schlechthin, setzt. Diese Originalität (siehe Quest!) und Vielfalt, gepaart mit der nötigen Geschwindigkeit und guten Animation, konnte ich jedenfalls bisher bei keinem anderen Spiel dieses Genres sehen! *Torsten Blum*

Grafik	**8**
Realitätsnähe	**10**
Animation	**10**
Spielaufbau	**10**
Spaß/Spannung	**12**
Preis/Leistung	**10**



WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ... alles in deutscher Sprache ...

Distributor:

BOMICO

Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt / M. 90
Tel. (069) 70 60 50

Autor :

T.E.B.

Mitvertrieb : Profisoft.

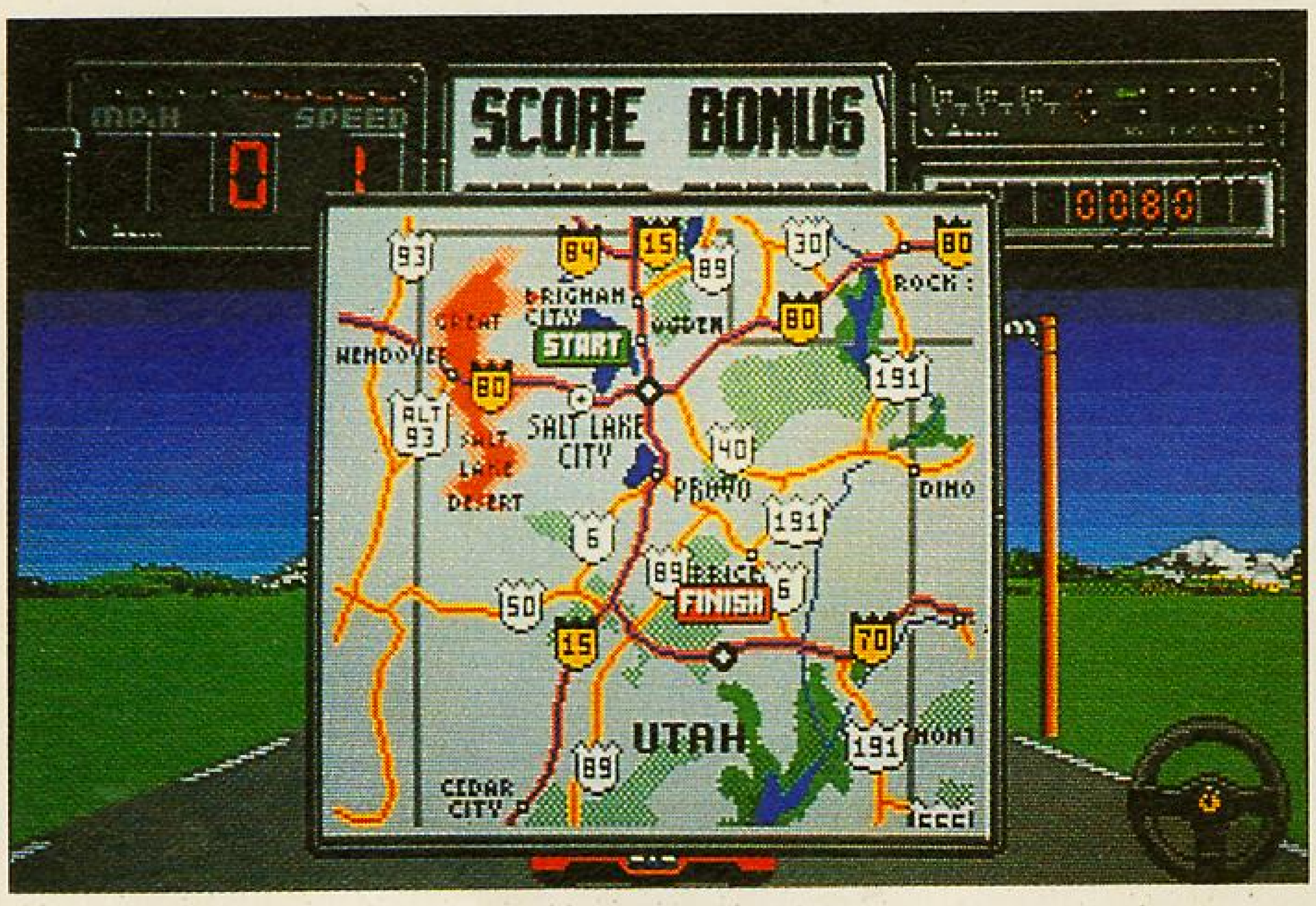
erhältlich auf Disk für: Commodore Amiga und Atari ST 520 / 1040 (Farbe). Commodore 64 / 128 Kassette / Disk.

Action Games

Fahrn, fahrn, fahrn auf der Autobahn

Programm: Crazy Cars II, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, PC, **Preis:** ca. 60 Mark (ST), **Hersteller:** Titus Software, Frankreich, **Muster von:** Entertainment International, England.

Nach drei mehr oder minder mißlungenen Software-Versuchen hat es **TITUS** geschafft, im vierten Anlauf mit **CRAZY CARS II** einen echten Hit zu landen. Titus, bekannt für Games, bei denen PS-starke Maschinen im Mittelpunkt stehen (*Crazy Cars, Fire & Forget, Off Shore Warrior*). Bei CRAZY CARS II steigen wir in einen Ferrari F40, aber nicht, um ein Rennen zu gewinnen, sondern um Polizeiabsperrungen zu durchbrechen und somit einem Auto-Knacker-Ring auf die Spur zu kommen.
Unser Geschoß wurde vom FBI mit dem allerneusten Schnickschnack ausgestattet, wobei wir außer Waffen (!) so ziemlich alles an Bord haben, was wir für die Durchführung unserer Mission benötigen. Unser Cockpit sieht etwa so aus: Digitalanzeigen für Geschwindigkeit (umschaltbar mit „F4“ von Meilen auf Stundenkilometer), für die Uhrzeit (man hat insgesamt 15 Minuten Zeit), für den Schalthebel (per Feuerknopf oder die beiden (!) Maustasten von „Low“ auf „High“), für den Score, den Bonus sowie für die Message-Zeile (Radarwarnung, Hinweise, Tips und „Auflagen“ des Bord-Computers). Das Radarwarngerät ist mit „F3“ einzuschalten, damit man immer im Bilde ist, wann ein Polizeiposten, eine Radarfalle (bitte hübsch 55 fahren, ha ha!) oder ein Hindernis sich in unmittelbarer Nähe befindet. Mit „F7“ kann man sich eine der drei Steuerungsarten aussuchen: Tastatur, Stick oder Maus, wobei ich gleich hier anmerken möchte, daß die Maussteuerung am präzisesten und handlichsten ist. Wer hätte das gedacht, daß der Stick mal so absacken würde?



»CRAZY CARS II ist ein interessantes, technisch gut gemachtes Game. Ein High-Light in dieser Art von Spielkategorie«



Screeshots: Atari ST

So, und nun gehen wir endlich mal ran an die Arbeit! Unser Ferrari ist aufgetankt (die Tankfüllung reicht merkwürdigerweise trotz Bleifuß über die gesamte Distanz), startklar und schön rot. Ich schau mir schnell mal die Karte an – ja hier ist sie! Das Handschuhfach wird mit „F3“ geöffnet, die Karte erscheint im Screen. Wir erkennen darauf jeweils das Original-Straßennetz von vier Bundesstaaten der USA. Die verschiedenen High- und Freeways tragen – wie auch bei uns – Nummern, die wir uns merken sollten. Es ist wichtig, möglichst schnell ans Ziel zu kommen. Aber Vorsicht: Wenn man den kürzesten Weg wählt, hat man oft eine Vielzahl von Polizeiwagen vor, hinter und neben sich! Karte schnell weggelegt (erneut „F3“), und ab geht die Post! Mit quietschenden Reifen fliegt unser Geschoß über die dreispurige Autobahn. Wir heizen also erstmal drauflos, bis wir durch unseren treuen Computer vor der ersten Polizeistreife gewarnt werden (durch nicht zu überhörendes Piepsen). Und nun wird's kriminell, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Den Clou mit der Polente habe ich Euch ja noch gar nicht erzählt: Besagter Auto-Knacker-Ring wird von vielen korrupten Polizisten unterstützt. Diese sind auf den ersten Blick von den „ehrlichen“ nicht zu unterscheiden. Man erkennt die Bösewichter allerdings an ihrer Fahrweise: Sie versuchen, Euch von der Fahrbahn zu drängen, damit ihr auf einen der fiesen Leitpfähle, Straßenlampen oder Leitungsmasten aufprallt. Man wird die Burschen nicht so einfach los. Man muß schon sein ganzes fahrerisches Können aufbieten, um an den Karren vorbeizukommen. Bei den ehrlichen Beamten geht's mit voller Pulle relativ einfach, während man bei den Gangstern schon des öfteren mal quer durch die Pampa rasen muß, um die Burschen zu überholen. Aber paßt bitte auf die Hindernisse auf! Stößt man mit einem Wagen zusammen, geht der schöne, flotte Rote in Flammen auf, während der Streifenwagen immer noch existent ist. Nach ein paar Sekunden wird man zwar wieder mit 'nem neuen Flitzer ausgerüstet, aber der Polizeiwagen lauert schon wieder auf sein Opfer. Ei-



nen kleinen Trick gibt es aber, falls man schon den Wuttränen nahe ist: Auf vollen Speed gehen und von hinten direkt mit Schmackes auf den Streifenwagen auffahren. Man ist zwar selbst für ein paar Sekunden hin, aber auch die Schwarze Minna ist verpufft!

So, nun kommen wir zur eigentlichen Aufgabe: Wir müssen uns eine geeignete Route aussuchen, um zum ersten Zielort zu gelangen. Dazu beachten wir die Ausfahrtsschilder auf den Freeways und den Indikator unseres Bord-Computers. Der Rechner gibt uns nämlich immer die nächstbeste Ausfahrt per Flash-Light an. Wir fahren also raus, um auf die nächste Autobahn aufzufahren. Die enge Straßenführung läßt keine großen Geschwindigkeiten zu, so daß wir hier eh keine Angst haben müssen, durch Raserei die Polente auf den Plan zu rufen. Richten wir uns strikt nach den Anweisungen des Rechners, so haben wir die besten Chancen, ans Ziel zu kommen.

Ähnlich wie bei dem Streifen „Fluchtpunkt San Francisco" versuchen die Gangster unter Einsatz aller Mittel, uns irrezuleiten (Ausfahrtspur versperren) oder Hindernisse auf die Straße zu postieren. Diese können allerdings bei geringer Geschwindigkeit leicht umfahren werden; man kann aber auch durch die beiden Blocks mittendurchfahren. Die falschen Fuffziger haben es mit ihrer Taktik schon öfter geschafft, mich zur Staatsgrenze zu locken. Gelangt man zu dieser (wird durch Ölfässer angezeigt), ist das Spiel zuende. Pech gehabt, aber so sind nun mal die Regeln.

Nach einigen verzweifelten Versuchen gelang es mir doch, meinen Zielpunkt zu erreichen. Das „Congratulation"-Zeichen machte mich stolz; und das Ganze brachte mir 'nen Haufen Bonuspunkte ein. Jetzt hieß es: „Weiter zur nächsten Stadt!" Dazu kramte ich die Karte wieder heraus, und alles begann – in einem anderen Staat mit anderer bezaubernder Landschaft – wieder von vorn...

Schlußbemerkungen in Stichworten: CRAZY CARS II hat ausgezeichnete Background-Grafiken. Das Scrolling ist butterweich. Viele technische Details machen das Game zu einem absoluten High-Light. Die Darstellung des sich drehenden Wagens aufgrund eines Fahrfehlers ist fantastisch dargestellt worden. Man benutzt lediglich sein fahrerisches Können und verzichtet auf Waffeneinsatz. Die Straßenkarte ist authentisch. Die Animation insgesamt mehr als zufriedenstellend. Das einzige Manko ist die Stick-Steuerung. Es ist zwar auf den ersten Blick einfacher, mit dem Knüppel umzugehen (Stick nach vorn = Speed; nach hinten = abbremsen; Feuer, um zu schalten), dennoch sind die Lenkbewegungen – und darauf kommt es ja an – wesentlich besser mit der Maus zu bewerkstelligen! Die Steuerung hier: Mausbewegungen nach links und rechts (logisch); linke Maustaste = abbremsen; rechte = Vollgas; beide gleichzeitig = schalten.

CRAZY CARS II ist ein interessantes, technisch gut gemachtes Programm, das so manch andere Rennsport-Simulationen in den Schatten stellt. Ein Game, an dem man viel Freude hat. Dauerhaft!



Manfred Kleimann

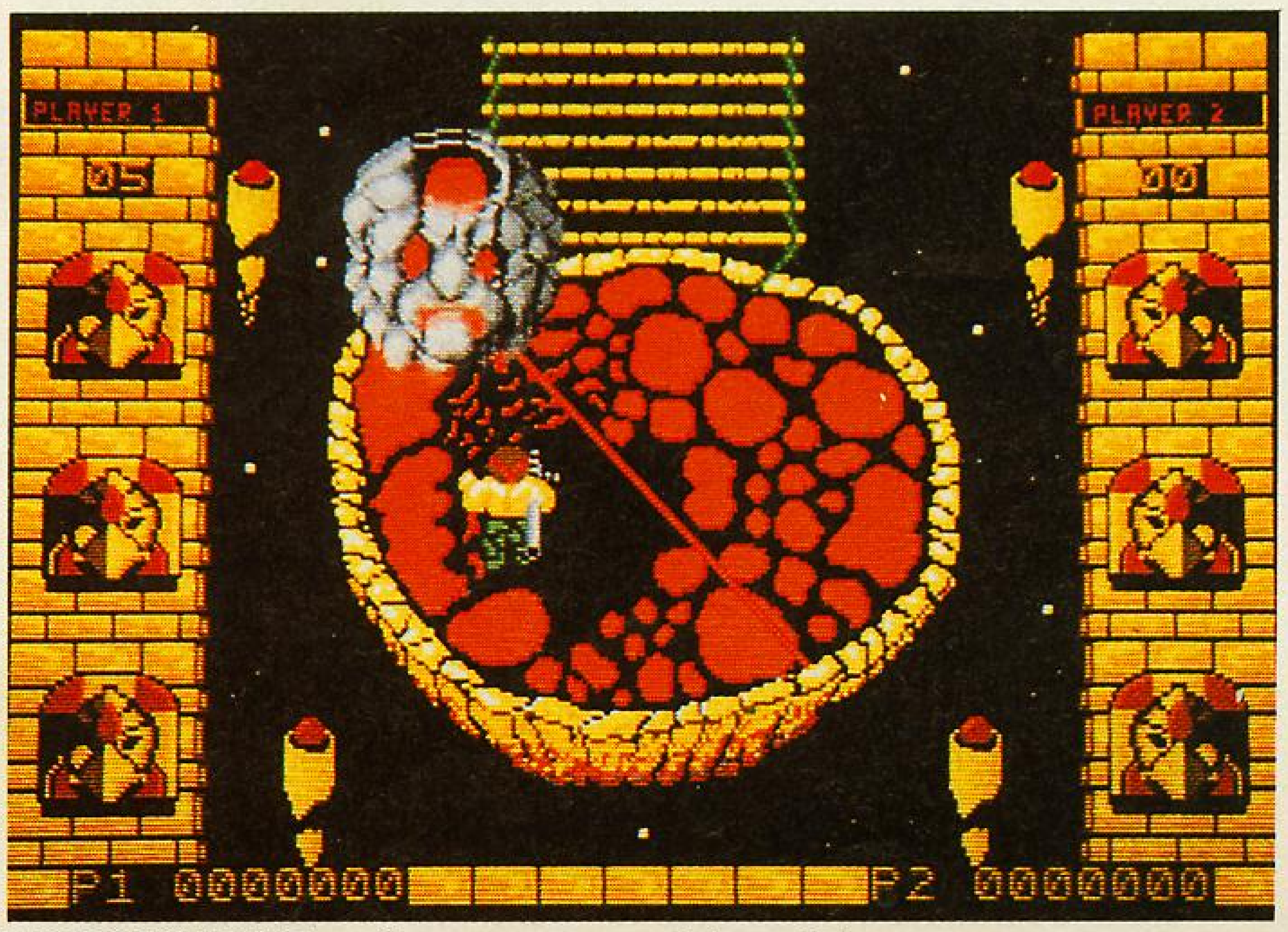
Grafik	10
Animation	11
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Software vom Fließband?

Programm: Victory Road, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, Schneider CPC, Spectrum 48K, **Preis:** Ca. 65 Mark (variiert je nach Datenträger und System), **Hersteller:** Imagine/ Ocean, Manchester, U.K., **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

Zugegeben, eine schreckliche Vorstellung, aber bei **VICTORY ROAD**, dem neuesten Produkt aus dem Hause **IMAGINE/OCEAN** hatte ich dieses Gefühl, denn was sich mir da auf dem Monitor an programmtechnischen Frechheiten darbot, überstieg so ziemlich alles, was ich bisher gesehen hatte. Doch kommen wir erst einmal zur ebenso dünnen wie hirnrissigen Story: Der geplagte Spieler schlüpft in die Rolle eines stahlharten Kämpfers, dessen Aufgabe es ist, sich irgendwo in Ägypten (?) gegen Monster, Vampire und ähnlich unangenehme Zeitgenossen mit Knarren und Granaten zur Wehr zu setzen. Das Ziel dieser Mission verrät die Anleitung allerdings nicht. Was da auf der Verpakkung als aufregendes Actionspiel angepriesen wird, entpuppt sich schon nach wenigen Sekunden als *Iraki-Warrior* -Verschnitt der übelsten Sorte. Lustlos ballert man auf der vertikal scrollenden Spielfläche auf reichlich seltsam aussehende grüne Gnome, ohne daß auch nur ein Funke Spannung aufkommt. Was hilft es da, daß am Ende jedes Levels ein mittelgroßer „Obermotz" darauf wartet, zu Brei geschossen zu werden, wenn die grafische Präsentation dieses Fieslings eindeutig unter jeglicher Toleranzgrenze liegt.

Ach ja, eine Zwei-Spieler-Option gibt es auch. Allerdings erlahmt dann der Spielfluß so sehr, daß man glauben mag, die Pixelhelden hätten Fußpilz.



VICTORY ROAD, aufgenommen auf dem ST.

Auch soundmäßig hat VICTORY ROAD nur wenig zu bieten: Eine mickrige Titelmelodie und einige klägliche Effekte sind alles, was das Game für die Ohren zu bieten hat.

Abschließend sei gesagt, daß VICTORY ROAD wirklich eines der schlechtesten ST-Spiele ist, die 1988 erschienen sind. Es ist schon eine Unverschämtheit, daß ein renommiertes Softwarehaus wie OCEAN es sich leistet, so einen ausgemachten Programmierschrott auf den Markt zu werfen. Um so erschreckender ist es, in der Bedienungsanleitung zu erfahren, daß an der Produktion des Spiels nicht weniger als vier Programmierer beteiligt waren. Also, Freunde des gepflegten Ballerspiels, laßt die Finger von diesem absolut unterdurchschnittlichen Bildschirmgemetzel. Avoid it!

Bendrik Muhs

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Altes in neuem Gewande

Programm: Blasteroids, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, MSX, Amstrad, Spectrum, C-64, **Preis:** je nach Datenträger und System zwischen 28 und 75 Mark (ST etwa 60 Mark), **Hersteller:** Image Works/Mirrorsoft, London, England, **Muster von:** 18.

Kurz vor der Wende zu den 90er Jahren erinnert man sich immer mehr an das „Goldene Zeitalter", das softwaremäßig (Spielhallen-artig) gegen Ende der 70er Jahre unseres Jahrhunderts für große Titel gesorgt hat (man denke nur an die *Galaga*- oder *Space Invaders*- Neuveröffentlichungen!). Nun hat auch **IMAGE WORKS/ MIRRORSOFT** seinen Beitrag zur Vergangenheitserneuerung geliefert: **BLASTEROIDS** heißt ein weiteres Game der alten Art, das den Usern in die Hände gespielt werden soll...
Dabei ist es von der Spielidee nichts anderes als eine aufgemotzte Version des alten *Atari*-Games *Asteroids*. Dieses „Update" beinhaltet im wesentlichen dieselben spielerischen Elemente, die man schon beim Vorgänger (1982) bewundern konnte; jetzt zwar „in Farbe", aber ohne jegliche entscheidende Neuerungen. Der Vertreter der „neuen Generation" wird sich sicherlich wundern, eine Art von Cocktail aus *Activision's SDI* und den seit Urzeiten her bekannten Elementen des klassischen Zerballerns von Meteoriten sowie „zusätzlichen Feinden" vorzufinden. Diese Art von Game ist „out"; vielleicht ganz interessant für Nostalgiker oder Freunde von Oldies – wer aber sonst würde sich für ein derart langweiliges Spiel begeistern?
Kommen wir kurz zum Spielablauf, bevor ich meine Beschreibung mit dem Testurteil zu Ende bringe: Innerhalb von sechs Credits bewegt sich unser Schiff in einem Sternensystem, das vor Feinden und Asteroiden nur so wimmelt. Nach dem ersten Time Warp (Zeitsprung) gelangen wir in eine der zu „entseuchenden" Zonen. In ebendiesen sehen wir unser Schiff, das mit Schub – oder nicht – versucht, die entsprechenden softmäßigen Gegner zu vernichten, um dann in einer Art Zeitmaschine (dargestellt in Form einer zunächst rotierenden Platte, die dann zum Andocken bereitsteht) per Feuerknopf und Wahl des kleinsten Schiffes (Stick nach hinten ziehen!) in ein neues Angriffs- bzw. Krisengebiet befördert zu werden. Der Kampf auf dem dann folgenden Planeten geht auf dieselbe Art und Weise vonstatten. In einem zwischenzeitlich eingeblendeten „Menü" kann man durch Rotieren (Stick-Wendungen und -Drehungen) sich das entsprechende Areal aussuchen, in dem man sich austoben möchte...
Eigentlich sehr schade, daß manche Software-Häuser immer noch der Ansicht sind, alte, ja, gar uralte Spielideen für Neuveröffentlichungen heranzuziehen, um sich mit diesen nicht gerade originellen Games gewisse Käuferschichten zu sichern! Leute, produziert doch mal was Neuartiges – outstanding Software -, um sicherzustellen, daß Hardware- und Programmier-Leistung etwa auf dem gleichen Stand sind!!!
Kurzum: Die Grafik ist ordentlich; der Sound etwas zu dramatisch (Hitchcock hätt's besser hingekriegt!); das Gameplay total veraltet; für manch einen durchaus interessant (ab Jhg. '75), aber die Vielzahl der User wird sich wohl Besserem erinnern, wie z.B. *Foxx Fights Back* oder *Manni will leben* (Name v. d. Red. geändert). IMAGE WORKS wird sicherlich noch an ihrem „Image" arbeiten müssen, um das zu erreichen, was wir alle wollen: ORIGINELLE SPIELE!!! *Manfred Kleimann*



Asteroiden, wohin man schaut! (ST-Version)

Grafik	**5**
Sound	**5**
Spielablauf	**5**
Motivatiuon	**5**
Preis/Leistung	**5**

Asphalt-Action ohne Ende

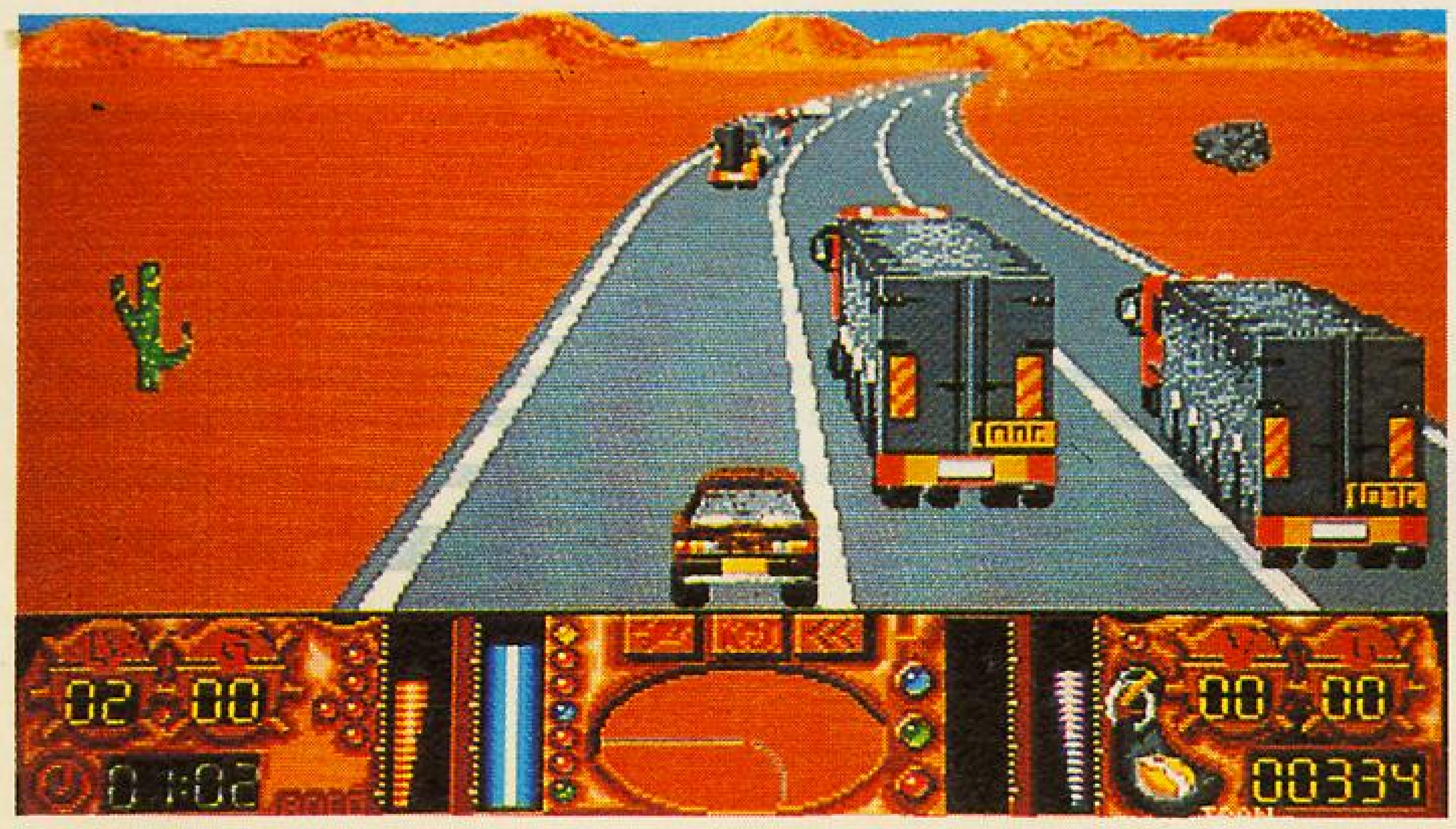
Programm: Highway Hawks, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Anco Software, England, **Muster von:** [4].

Sie reißt einfach nicht ab, die Reihe der „Autoballer-Games". *Overlander, Road Blasters, Fire & Forget,* und wie sie alle heißen. Und natürlich, nun mußte auch **ANCO** noch eine weitere Version folgen lassen, denn ich glaube, in einem Punkt sind wir uns ja wohl einig: Wenn es darum ging, mal eigene Ideen zu entwickeln, dann hat sich die englische Firma bisher nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. Aber schauen wir uns das Game, **HIGHWAY HAWKS** heißt es übrigens, am besten erstmal an, bevor wir vorschnell ein Urteil fällen.
Zwei Disketten bekommt der Käufer für sein Geld. Das ist immerhin eine mehr, als man gemeinhin von ANCO gewöhnt ist. Nach dem Laden, das angenehm schnell über die Bühne geht, erscheint die Straßenszene, die man wiederum schon so manchesmal gesehen zu haben glaubt. Grauer Asphalt in der Mitte, drei Fahrspuren, eine waagerecht gestreifte Fahrbahnbegrenzung, die sich je nach Level verfärbt, eigentlich aber wohl als abwechslungsreiche Kulisse gedacht ist. Und im Hintergrund schließlich eine Bergkette, die einfach nicht näher kommen will, und wenn man noch so schnell darauf zufährt. Auf der Straße tummelt sich natürlich auch so allerhand: Da ist zunächst einmal das eigene Auto, das auf die Joysticksteuerung immerhin ganz gut reagiert, dafür aber nicht besonders gut gezeichnet ist. Außerdem natürlich gegenerische Fahrzeuge, Pkw und Lkw nämlich, für deren Abschuß es (wer ahnt es schon?) Punkte gibt.

Na, das ist doch mal 'ne Abwechslung! Allerdings kann man so nach und nach auch Zusatzwaffen oder auch ein neues Auto kaufen, indem man das Geld anlegt, das man für Zeit- und Punktbonus einstreicht. Das ist aber natürlich auch nichts Neues, und so liegt der einzige Schuß Originalität wohl in dem Namen HIGHWAY HAWKS, den sich ANCO ganz allein hat einfallen lassen. Gratuliere! Technisch ist das Spiel nicht besonders gut gemacht. Die Grafiken erwecken den Eindruck, als wären sie auf die Schnelle hingehauen worden; besser ist da schon der Sound, wo vor allem das recht realistische Motorengeräusch hervorzuheben ist.

Bleibt unter dem Strich also nur die Empfehlung, auf HIGHWAY HAWKS besser zu verzichten. Glaubt mir, es entgeht Euch nichts!

Bernd Zimmermann



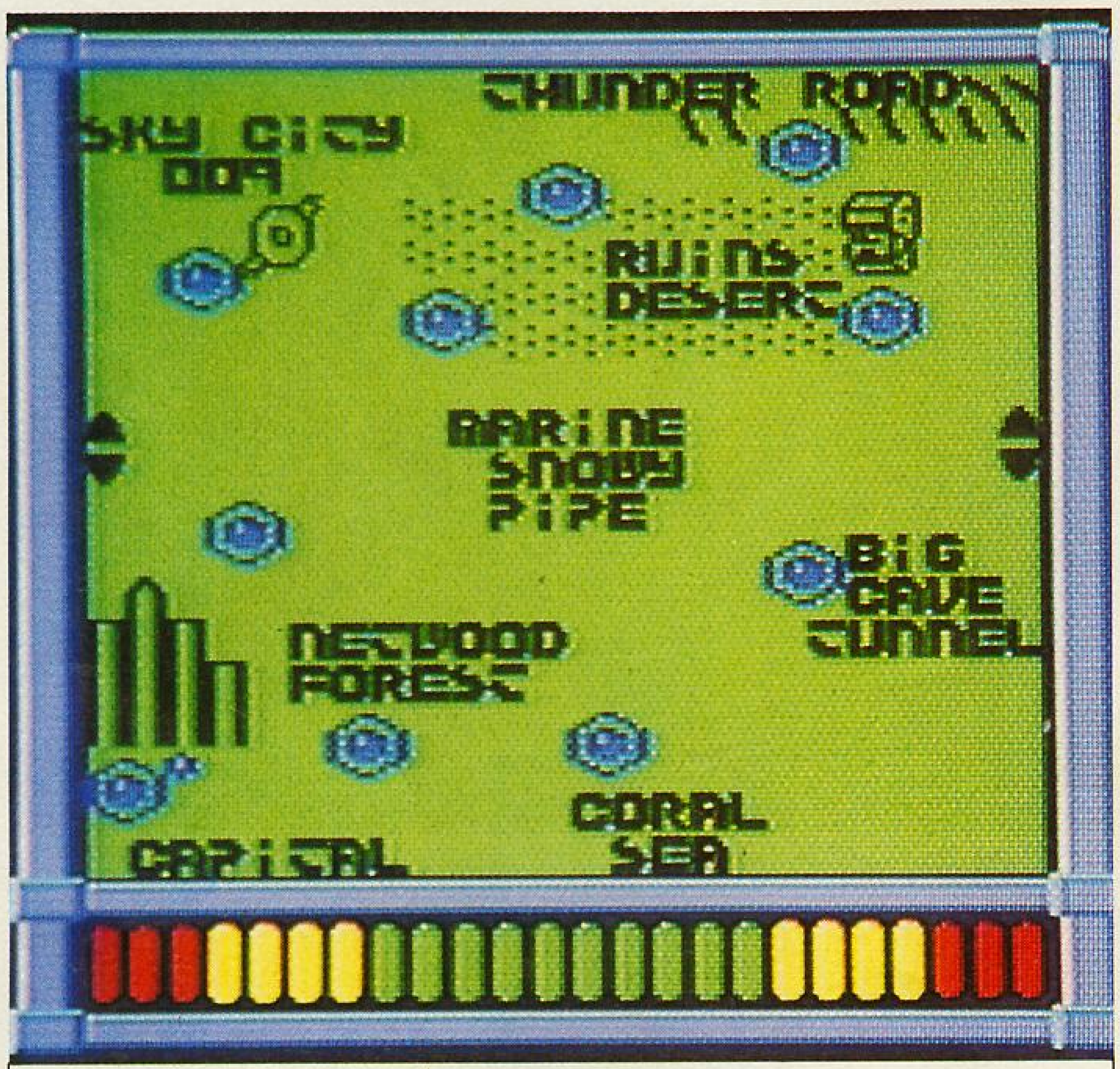
Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**5**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Start frei zum Rennen des Jahrhunderts!

Programm: L.E.D. Storm, **System:** C-64 (getestet); Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.), **Hersteller:** Capcom/Go!, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

Ein altes Thema frisch aufgewärmt, möchte man meinen, wenn man das Cover von **L.E.D. STORM** zum ersten Mal sieht. Doch das neue Spiel von **CAPCOM** hat gegenüber früheren Produkten einiges mehr zu bieten – oder anders gesagt: Hier geht wirklich die Post ab!

Aber bevor ich gleich in die Vollen gehe, schnell noch die Vorgeschichte: Wir schreiben den 21. August 2134. Es ist wieder einmal soweit: Das Straßenrennen des Jahres ist angesagt, ein Termin auf den viele sehnsüchtig gewartet haben. Mit dem neuesten Modell, dem L.E.D. Storm, ausgerüstet, nehmen auch Sie am diesjährigen Rennen teil, in dem es gilt, neun völlig verschiedene Etappen zu überstehen.
Die Parcours an sich dürften wohl kaum das Problem darstellen, wenn die Fahrbahn, die man am besten nicht verlassen sollte, auch öfter von Felswänden „durchsetzt“ ist, die bei Berührung zu einem Totalschaden führen. In einem solchen Falle hilft nur ein gewagter Sprung, wozu die eigene Maschine glücklicherweise in der Lage ist. Aber nebenher sorgen dann zahlreiche Mitkonkurrenten für die nötige Abwechslung, was gerade zu Beginn in einer heillosen Panik endet.
Die gegnerischen Autos lassen sich aber durch einen gezielten Sprung auf das Dach des Gefährtes außer Gefecht setzen. Anders sieht es da bei dem „großen“ TNT-Laster aus, der von Zeit zu Zeit auf der Piste kreuzt. Am besten weiträumig, soweit es die Straße zuläßt, umfahren.
Dazu kommen noch Schlaglöcher, Rampen, Boote, baufällige Brücken und eine Menge weiterer Hindernisse, die es wahrhaft in sich haben. Den „Clou“ dieses Games stellen wohl die „wahnsinnigen“ Frösche dar, die sich an das Heck des eigenen Autos klammern und die Fahrt erheblich abbremsen. Als einziger Ausweg bleiben da nur „Schleuderbewegungen“, um das Ungeziefer abzuschütteln. Während des Fahrens schweben auch öfter UFOs über den Screen, die diverse Gegenstände abwerfen. Neben einem Bonusfäßchen findet man hier auch lebensnotwendige Energieportiönchen oder auch ein mit einem „B“ gekennzeichnetes Item, welches das Fahrzeug für gut 15 Sekunden in eine wahre Kampfmaschine verwandelt, die einfach alles (bis auf den Laster) niedermäht. Eine weitere Möglichkeit, zu mehr Energie zu kommen, bieten verstreut auf der Fahrbahn liegende Benzinkanister oder an einem Fallschirm schwebende Energiehülsen, die man mit einem Sprung einheimsen sollte.



Neun Etappen sind zu bewältigen.

Jede der neun Etappen besteht wiederum aus vier Teilstücken von unterschiedlicher Schwierigkeit, wobei aber ein Level in einem Rutsch durchquert werden muß, um in die nächste „Stage“ (heißt hier so!) vorzudringen. Deshalb sollte man immer ein Auge auf die Fuel- bzw. Energieanzeige werfen, wenn es auch aufgrund des übrigen Geschehens äußerst schwer fällt. Ein leerer Tank bedeutet nämlich das vorzeitige Ende, und eine Continue-Option gibt es nicht. Also rechtzeitig für den nötigen Sprit sorgen!



Fotos (2): C-64

Von der technischen Seite her sieht es bei L.E.D. STORM einfach brillant aus. Besonders die Grafik spielte gewissermaßen eine Vorreiterrolle. Angefangen mit Ladescreen und Titelbild, die beide wahrhaft gut gelungen sind, zeigte sich die Grafik von einer ihrer besten Seiten. Vor jedem Level erscheint eigens eine Übersichtskarte, in der sich die „Streckenführung“ mehr oder minder gut ersehen läßt. Aber gerade die Grafik während des Spieles läßt erst die rechte Motivation aufkommen. Ein hervorragendes Vertikalscrolling, bis auf kleinere Ruckelmomente, spricht hier Bände. Dennoch ist die „Spielfläche“ nicht zur Seite hin begrenzt. So teilt sich schon mal die Fahrbahn, was in einem exzellenten Horizontalscrolling vollführt wird. Kurzum: Klassisches 3-Wege-Scrolling.

Aber auch die Grafik der einzelnen Levels läßt kaum noch Wünsche offen, gerade weil sie sehr abwechlungsreich und vor allem einigermaßen sauber in Szene gesetzt wurde. Lediglich die Sprites sind meines Erachtens eine Spur zu grob gezeichnet worden, besonders wenn man mit dem eigenen Gefährt einen Sprung ausführt, wobei der Sprite „gezoomt“ wird. Dennoch war ich von der Grafik durchaus angetan: Rasant, packend, gut.

Ebenso gut ist der Sound geraten, der weit über dem üblichen Standard logiert („Titel-Song“ von *Pink Floyd!*). Er hört sich einfach sauber an. So ist es kaum verwunderlich, daß die Motivation ganz oben anzusiedeln ist. Denn neben technisch „perfekter“ Programmierung birgt L.E.D. STORM auch zahlreiche Tücken, die es erst einmal zu meistern gilt. Bis man in den zweiten Level vordringt, vergeht schon eine gewisse Zeit. Wirklich nicht einfach!

CAPCOM hat sich erneut kräftig ins Zeug gelegt, um dieses Werk erstehen zu lassen. An L.E.D. STORM gibt es jedenfalls kaum etwas herumzumeckern. Vielmehr bietet dieses Game Aufregendes en masse. Ein guter Tip für Actionfreaks!

Torsten Blum

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

IM BLICKPUNKT

Domark's Computertagebuch

Programm: Computer Diary'89, **System:** Atari ST, **Preis:** 35 DM, **Hersteller:** Domark Ltd., London, U.K., **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

Wollten Sie nicht auch schon immer mal, daß Ihr 68000er so wichtige Aufgaben übernimmt, wie z.B. die Emulation einer mitteleuropäischen Eieruhr?

Wenn ja, dann ist das rechtzeitig zur Jahreswende erschienene **MANIACS COMPUTER DIARY '89** genau das Richtige für Sie. Es enthält nämlich zu fast 100 Prozent nur blödsinnige oder unnütze Optionen, die allesamt dem typisch skurrilen Humor eines englischen Programmierers entsprungen sind. Schon aus dem der Packung beiliegenden, kurzen Begleittext läßt sich erahnen, daß **DOMARK** das Programm selbst nicht allzu ernst nimmt. So steht dort sinngemäß: „Wenn Du das ein normales Tagebuch nennst, erzählen wir es Deiner Großmutter". Witzig? Nein, ich finde es auch nicht amüsant. Bedenkt man obendrein, daß der flaue Spaß nicht allzu besonders billig ist, wird die ganze Sache immer weniger komisch. Das Programm selbst ist in vier Bereiche untergliedert, die von einem Hauptmenü aus angesteuert werden können. Da ist zum ersten „Games Options", eine wirklich lächerliche Zusammenstellung von Uraltspielen wie *Hangman* und anderem Stumpfsinn, beispielsweise auch einem Triviaquiz, welches ganze drei Fragen in seinem Repertoire vereinigt hat. Und wem selbst dies noch nicht reicht, der hat die Möglichkeit, sich ein paar Snack-Tips geben zu lassen.

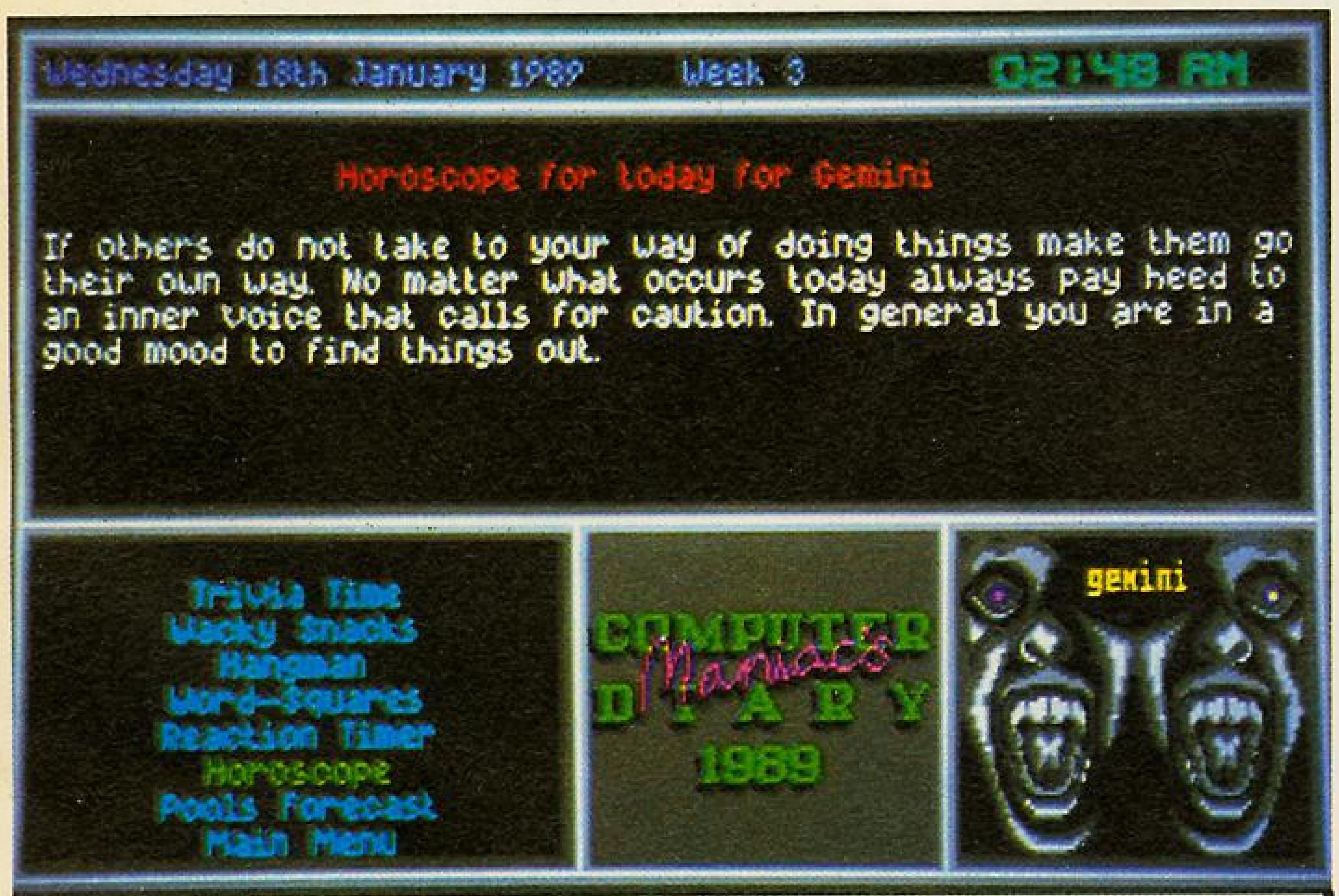
Doch kehren wir wieder in das Hauptmenü zurück und wenden uns dem nächsten Punkt zu: Die „Time-Date-Options" sind an der Reihe. Dort angekommen, weiß ich gar nicht, welchen der vielen aufregenden Punkte ich zuerst anklikken soll! Sollte ich vielleicht damit beginnen, mir berichten zu lassen, wieviele Tage es noch bis zu meinem nächsten Geburtstag sind, oder unter welchem Sternzeichen ich geboren bin?

Vielleicht sollte ich auch erst einmal den computergenauen Alarmwecker stellen, damit ich über diesem spannenden Programm nicht die Lindenstraße verpasse. Wie dem auch sei, mit einem Mausklick geht's zurück ins Menü. Nun begebe ich mich voller Erwartungen ins „Informations-Menü". Gesagt, getan, komme ich aus dem Staunen nicht mehr heraus. Hier gibt es wirklich einige Punkte, die mir was nützen **könnten** . So findet man hier unter anderem eine Telefonliste namhafter Computerfirmen, einen Biorhythmus-Generator und eine Umrechnungstabelle. Doch die erneute Enttäuschung folgt auf dem Fuße: Keine der Listen oder Tabellen sind erweiterbar!

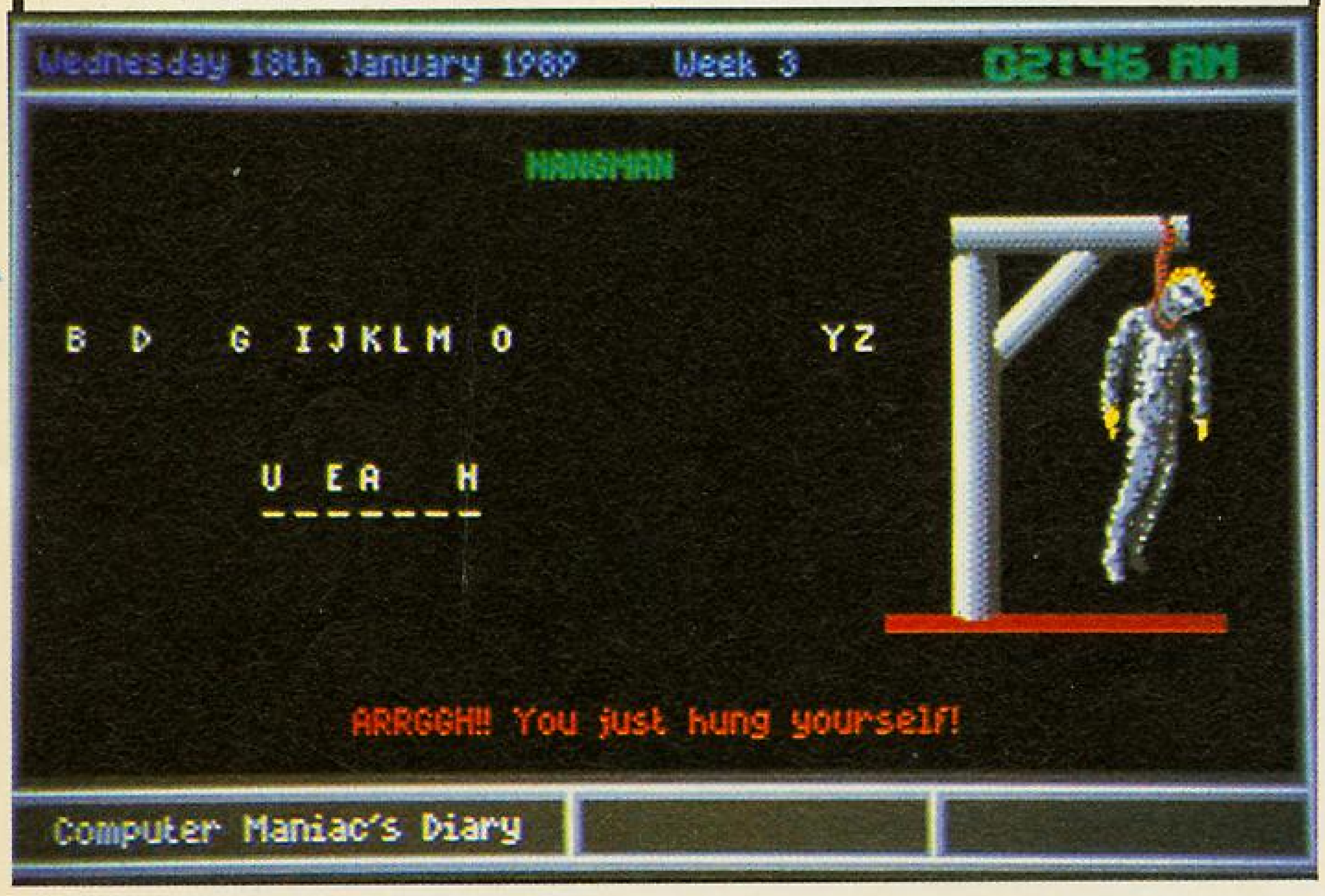
Desweiteren gibt es eine Minidatenbank, die wohl das eigentliche Tagebuch darstellen soll. Leider sind pro Tag nur maximal 50 Buchstaben abspeicherbar, was das ganze schon wieder ziemlich unsinnig macht. „Crash of the day" ist der letzte und wohl auch gelungenste Programmpunkt, er veranlaßt nämlich den Absturz des Rechners, die Flucht in das Desktop.

Fazit: MANIAC'S COMPUTER DIARY '89 gehört eindeutig zu den ersten flopverdächtigen Programmen 1989, als Gag zu teuer und als halbwegs ernsthafte Anwendung ein Witz, ist es wahrhaft niemandem zu empfehlen. DOMARK hat es nicht verstanden, eine im Grunde gute Idee sinnvoll zu verarbeiten. Der Versuch, ein intelligentes Computertagebuch zu entwickeln, ist hier bereits im Ansatz gescheitert. Bleibt nur zu wünschen übrig, daß sich andere Computerfirmen in Zukunft etwas ernsthafter mit dieser doch ausbaufähigen Thematik beschäftigen.

Bendrik Muhs



Fotos (2): Atari ST





Wer schießt denn jetzt schon wieder?

Programm: Custodian, **System:** Amiga, ST (beide getestet), **Preis:** ca. 65 Mark (West, [Witz]), **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** 18.

Wenn der Name **HEWSON** fällt, dann kann man sich ja meist auf was gefaßt machen. So auch bei **CUSTODIAN,** dem neusten Produkt dieser Firma. Bei dem vorliegenden Spiel wurden die Ideen von *Cybernoid* und *Exolon* praktisch in einem einzigen Programm untergebracht. Zunächst mal was zum Game: Der Spieler steuert ein zweibeiniges Tier(?) mit einem Geschütz auf dem Rücken durch Landschaften, die so gigantisch sind, daß man echt Probleme bei dem Versuch bekommt, sich zurechtzufinden. Wie es bei einem solchen Spiel nun mal so ist, gibt's auch 'ne Menge Gegner, die überhaupt nicht mögen, daß man da rumläuft (logisch). Nur, rumlaufen ist nicht alles, was unser Tierchen kann. Dat Viech kann nämlich fliechen (auf Hochdeutsch: Das Vieh kann fliegen)! Zwar ist es etwas ungewöhnlich, daß irgendwelche Tiere mit Kanonen auf dem Rücken durch Gewölbe fliegen, in denen es von Gegnern wimmelt, aber was soll's, ist ja nur ein Spiel.
Die Aufgabe, die zu lösen ist, klingt zunächst relativ einfach: Es müssen bestimmte Dinge eingesammelt werden. Die schon erwähnten Gegner wollen dies natürlich verhindern, und so entwickelt sich die hektischste Ballerei, die ich bislang bei einem HEWSON-Spiel erlebte. Es gibt ein paar Probleme, mit denen sich der Spieler noch zusätzlich herumzuschlagen hat: Die Lebensenergie ist begrenzt; die Anzahl der Waffen auch. Energie- und Waffenvorrat können aber aufgefüllt werden..., wenn man genügend Geld (Punkte) hat. Das liebe Geld ist überhaupt so ein Dreh- und Angelpunkt im gesamten Spiel: „Ohne Moos nichts los", dies trifft hier exakt zu.
Überall in der Landschaft sind Transmitter verteilt, sie erfüllen gleich zwei Aufgaben: Erstens versetzen sie den Spieler an eine andere Position, was ja wohl auch der Sinn eines Transmitters ist, und zweitens füllen sie den Energievorrat des Spielers wieder auf. Der Haken dabei ist, daß die Benutzung des Transmitters Geld kostet – und zwar 100 Kredits.

Zu Beginn des Spiels ist man mit einem „Ejectable Laser Turret" sowie 1000 Kredits ausgestattet. Man sollte zunächst nach oben und dann nach rechts fliegen, dort gibt es ein „Geschäft", in dem Zusatzwaffen (käuflich) erworben werden können. Es gibt insgesamt zehn verschiedene Waffensysteme, die alle eine unterschiedliche Wirkung haben. Auch die Preise für die Waffen sowie ihre Durchschlagskraft schwanken erheblich. Da gibt es z.B. die „Ramcon 10mm Rocket Shells", sie sind pro Stück für einen lumpigen Kredit zu haben. Es gibt aber auch solche Superwaffen wie die „x15 Homing Missiles", sie kosten pro Stück 400 Kredits oder die „Megaclear Smart Bombs" für „nur" 500 Kredits. Die beste Waffe ist meines Erachtens die „x15", da sie über eine lange Zeit hinweg aktiv bleibt und ihre Gegner selbst sucht. Ansonsten gibt es Waffen für fast jede mögliche Richtung, nach oben, unten und diagonal, alles ist vertreten. Soweit, sogut, leider ist das eigentliche Spiel aber derartig hektisch, daß man ziemlich schnell die Lust verlieren kann. Es ist kaum mitzukriegen, wer oder was denn nun eigentlich gerade auf einen ballert. Dazu kommt noch, daß das Anzeigenpanel etwas unübersichtlich ist. Trotzdem, hat man sich erstmal eine Weile mit CUSTODIAN beschäftigt und weiß, was Sache ist, dann kann man auch eine Menge Spaß haben.
Die Grafiken sind allererste Güte, ebenso die Animation, es macht fast mehr Spaß dies alles nur zu betrachten, als CUSTODIAN zu spielen. Auch der Sound kann sich hören lassen. Ich muß aber sagen, daß sich *David Whittaker* allmählich auch mal etwas anderes einfallen lassen könnte. Unterschiede zwischen der ST- und der Amiga-Version gibt es kaum: Flackern beim Amiga die Sprites ein wenig, so ruckelt beim ST das Scrolling. Beide Effekte treten aber nur dann auf, wenn Unmengen von Sprites auf dem Bildschirm zu sehen sind (übrigens eine tolle Sprite-Routine, die die Jungs von HEWSON da verwenden). Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick und sämtlichen F-Tasten, kann aber auch ganz auf Tastatur umgestellt werden, wobei diese Art der Steuerung aber keinesfalls zu empfehlen ist. HEWSON ist es mit CUSTODIAN gelungen, ein Spiel zu entwickeln, das auf beiden Rechnern absolut gleich ist, was etwas ist, daß man auch nicht alle Tage erlebt. Ich find's gut, wird dadurch doch vieleicht endlich mal dieser ständige „Schlagabtausch" zwischen den Usern beider Systeme beendet (der nervt allmählich). Einen Hit-Stern bekommt CUSTODIAN zwar nicht, gut ist das Spiel aber allemal. Nur wer's nicht gerne so hektisch mag, der sollte sich vieleicht etwas Langsameres zulegen, sonst droht vieleicht ein Nervenzusammenbruch. Es kommt selten vor, daß man sich ein Spiel etwas weniger schnell und hektisch wünscht (die Programmierer von *Black Lamp* waren hier am Werk...), bei CUSTODIAN ist's der Fall.

Ottfried Schmidt

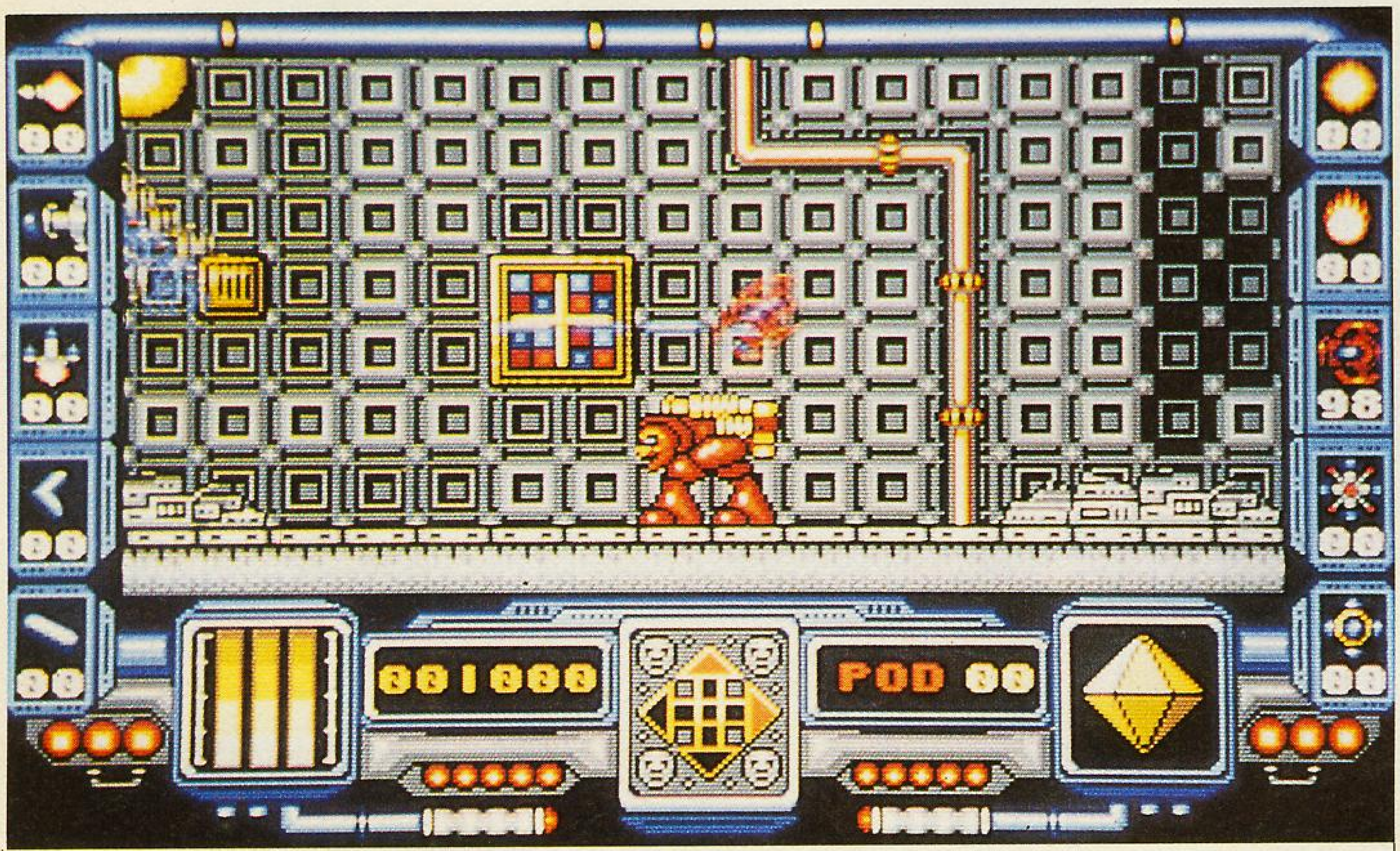


Foto: Amiga-Version

Grafik:	10
Sound:	9
Spielablauf:	8
Motivation:	8
Preis/Leistung:	8

Phantom-Absturz

Programm: Phantom Fighter, **System:** Amiga, PC (beide angeschaut), **Preis:** etwa 70 Mark, **Hersteller:** Emerald Software (Martech), Pevensey Bay, England, **Muster von:** Barrington Harvey, England.

Ziemlich wild und wirr geht es zu bei dem ersten Produkt des MARTECH-„Verbündeten" **EMERALD SOFTWARE!** Die Jungs von der Insel haben sich an das Strickmuster der *R-Types, Menaces* oder *Katakises* gehalten. Heraus kam ein Shoot-em-Up, das technisch zwar nicht brillant ist, spielerisch hingegen aber zu gefallen wußte. Näheres zu **PHANTOM FIGHTER,** dessen Amiga- und PC-Versionen ich im Laufwerk hatte, erfahren Sie in den nächsten Minuten...
Sparen wir uns die aufwendige Story aus dem beiligenden Manual und kehren lieber gleich zurück zur Diskette (Amiga): Ohne große Vorwarnung befinde ich mich mitten im Ballergeschehen. Wie gewohnt (siehe oben!) manövriere ich mein Schiff mit dem Stick in Richtung Osten (nach rechts). Die feindlichen Angreifer lassen auch nicht lange auf sich warten, kommen in kompletten Angriffsreihen, um einen „Phantom-Absturz" zu provozieren.
Mit dem schnellen Finger auf dem Knopfe gelingt es mir, einige der Burschen unschädlich zu machen. Das ärgste Kopfzerbrechen bereiten mir die ausgesandten Schüsse, die über den Screen schleichen und nur sehr schwierig zu erkennen sind, da sie sich für Augenblicke mit der Backgroundfarbe „tarnen" (hätte man besser lösen müssen). Je weniger Gegner man vom Himmel holt, desto zahlreicher tauchen diese kleinen Biester auf (logisch!).
Mit insgesamt fünf Schiffen (plus dem momentanen) geht's auf die Jagd nach dem Super-Mutterschiff am Ende des jeweiligen Levels. Im ersten Bild kämpfe ich horizontal, links scrollend gegen eine scheinbar übermächtige Flotte an, deren Angriffswellen unberechenbar, zufälliger Natur sind. Dies macht den Fight unglaublich schwierig, weil man trotz einiger Übungen nicht vorhersehen kann, wann welche Formation wo und wie angreift – ein Manko, zumindest für den „gewöhnlich begabten" Ballerfreund. Nun denn, nach einigen Versuchen gelang es mir, das Riesenteil vor die Flinte zu kriegen. Man sollte aus gewisser Distanz in rascher Schußfolge auf das Ding schießen, den ausgesandten Schüssen ausweichen – und mit etwas Glück und Geschickt zerplatzt das Gerät, wofür man stolze 5000 Punkte und den Zutritt zum nächsten Level erhält.
Auf dem Weg dorthin kann man allerdings auch Zusatzwaffen erwerben, wenn man eine feindliche Formation komplett abschossen hat. Diese bekommt man, indem eine Art beschriftete Kredit-Karte berührt wird. Wenn Sie auf diese schießen, verändert sich die Aufschrift und dadurch die zu erwartende waffentechnische Neuerung an Ihrem Geflieg: „F" steht für schnelleres Manövrieren; „L" für erhöhte Laser-Power; „D" verdoppelt die Durschlagskraft Ihrer Schüsse; „P" steht für ein ausgeklügeltes Plasma-Waffensystem (nicht geeignet, um das Ding am Ende der Welt zu vernichten!); „S" ermöglicht das „kreuzweise" Ballern, während „H" Ihnen Raketen verschafft, die ihre Ziele selbst suchen und zerstören. Auch „H" ist nicht besonders nützlich, um das feindliche Mutterschiff zu zerstören!
Im zweiten Level befinde ich mich in einer Art Sandwüste und ballere mich vertikal durch die Landschaft. Erschwerend kommt hier hinzu, daß es Boden-Stationen gibt (*Goldrunner* oder *Jupiter Probe* lassen grüßen!), die die langsamen, geräuschlosen, aber hartnäkkigen kleinen roten Dinger auf mich loslassen. Da hilft nur eins – Vernichtung der Geschütze. Am Ende dieses Levels erwarten mich gleich zwei der Mutterschiffe (riesige, wackelnde Sprites), die aber keinerlei Probleme bereiten. Erst im dritten Level (wieder vertikal) geht die Post so richtig ab. Was hier so alles kreucht und fleucht...



Foto: Amiga

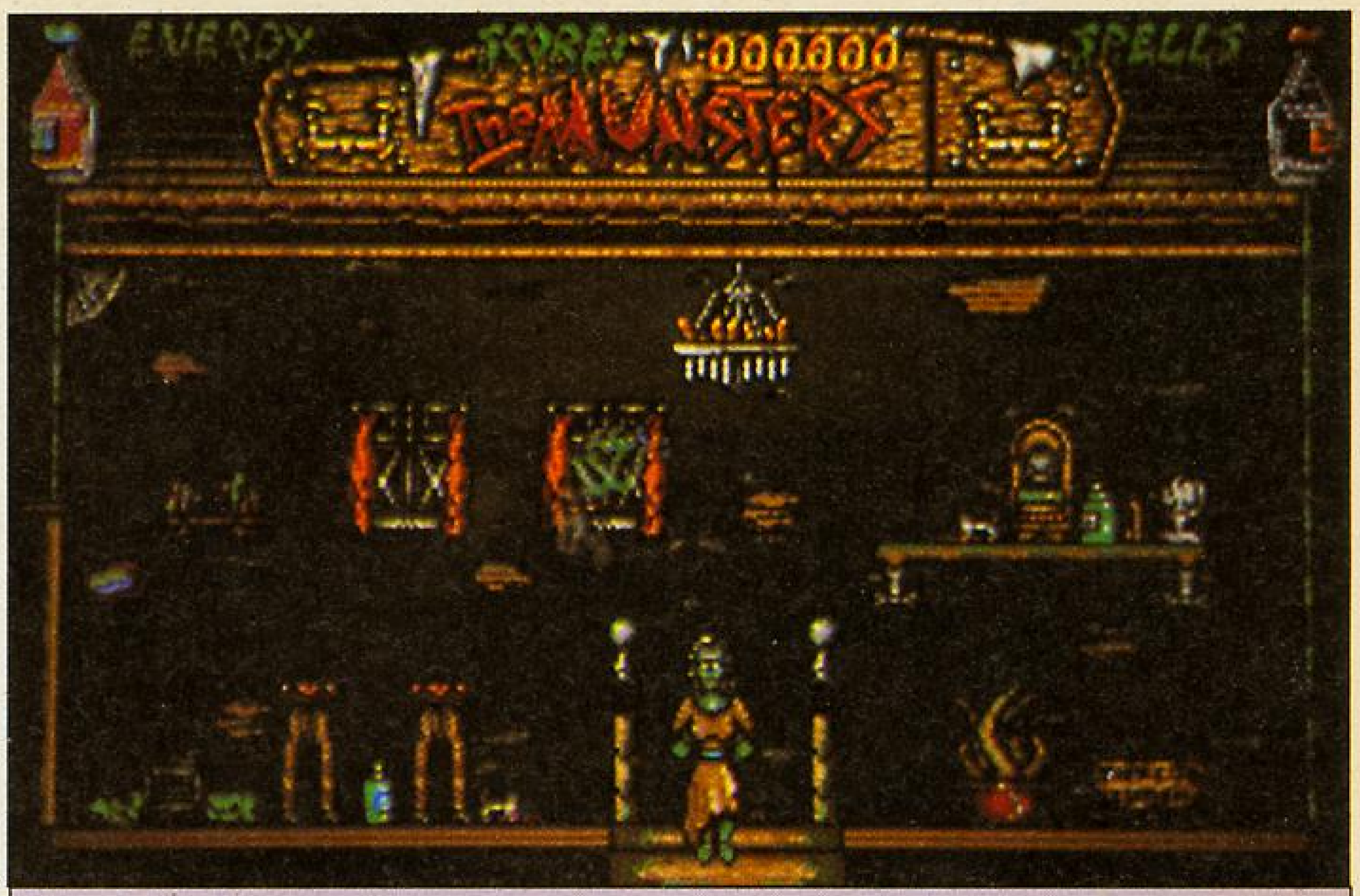
EMERALD SOFTWARE hat mit PHANTOM FIGHTER ein Konglomerat aus den verschiedensten Games dieser Gattung geschaffen, das wahrscheinlich nicht mehr allzuviele User vom Hocker reißen wird. Vielleicht wäre das Ganze auch etwas besser angekommen, wenn man technisch sauberer (Sprites ruckeln, wackeln und flakkern) und grafisch besser (die umherirrenden Schüsse heben sich nur schlecht vom Hintergrund ab) gearbeitet hätte. Spielerisch nämlich gefiel mir der PHANTOM FIGHTER ganz gut. Trotz oder gerade wegen des hohen Schwierigkeitsgrades wird es so manchen Profi reizen, sich etwas länger mit diesem Programm auseinanderzusetzen; für den interessierten Laien ist das EMERALD-Produkt einfach zu schwierig. Auch die Background-Grafiken (in zarten Pastell-Tönen gehalten) und der beileibe nicht aufdringliche, eher passende Amiga-Sound überzeugten mich...

Noch ein Wort zu der PC-Version: Es ist immer wieder erstaunlich, daß viele Software-Häuser glauben, mit dererlei Art Spielen den User überzeugen zu können. Die Frage sei erlaubt: Wer kauft denn so etwas? Der Spielablauf, die Steuerung und der Sound sind so miserabel und langweilig, daß ich jetzt sofort schließe und zur Bewertung des Amiga-Fighters im *Menace*-Stil komme!

Manfred Kleimann

Grafik & Sound	**9**
Technik	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

GEISTERSTUNDE



Eine TV-Serie lebt auf: The Munsters auf ST



Programm: The Munsters, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, Spectrum 48/128K, Amstrad CPC, MSX, **Hersteller:** Again Again, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen ca. 30 und 65 Mark, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

Was macht eine Softwarefirma, wenn gerade keine Umsetzung eines Spielfilms oder eines Spielautomaten zu bekommen ist? Richtig, man besinnt sich auf die guten, alten Zeiten, genauer gesagt auf das Jahr 1964. Damals flimmerte nämlich die Familie Munster, allesamt sympathische Ungeheuer, zum erstenmal über die Fernsehschirme. Also dachte man sich bei **AGAIN AGAIN** (der Name könnt wohl auch kaum treffender sein), warum unnötige Zeit für inovative Ideen verschwenden, wenn man aus diesem alten TV-Schinken noch ein mittelmäßiges Arcade-Adventure zusammenschustern kann.

Auch die Story glänzt nicht gerade vor Einfallsreichtum. Marylin, ein Mitglied der Familie Munster, ist vom niederträchtigen Old Nick gekidnapped worden. Die Aufgabe des Spie-

lers ist es nun, den Munsters auf ihrer Suche nach der holden Maid beizustehen. Er schlüpft dabei in die Haut einer jungen Vampirdame.

Doch auch Old Nick hat sich Verstärkung besorgt. Geister, Gnome, Vampire und andere unangenehme Zeitgenossen versuchen, dem Spieler das Leben schwer zu machen. Man findet sich zu Anfang des Spiels in einem Raum eines riesigen Geisterhauses wieder. Damit man den mannigfaltigen Gegnern nicht wehrlos gegenübersteht, ist man mit einer Energiekugel bewaffnet. Jedoch lassen sich nicht alle Gegner damit überlisten. In den Räumen befinden sich deshalb Gegenstände, die die Feuerkraft erhöhen.

In der oberen Ecke des Bildschirms befinden sich zwei Flaschen. Die Menge des Inhalts gibt jeweils an, wieviel Energie bzw. Zaubersprüche schon oder noch vorhanden sind. Pro Spiel erhält man jeweils nur ein Bildschirmleben. Das ist hart, wenn man bedenkt, daß etwa eine Berührung mit Old Nick unweigerlich zum Ende der Rettungsaktion führt.

Wegen des relativ hohen Schwierigkeitsgrades wäre eine Abspeicherfunktion sehr wünschenswert gewesen. Doch ebenso wie auf sie muß der Spieler auch auf ein richtiges Scrolling verzichten; erst wenn man mit der Figur den Rand des Spielfelds erreicht, wird der gesamte Bildschirm gescrollt.

Fazit: THE MUNSTERS ist aufgrund seines zu hohen Schwierigkeitsgrades nur begrenzt zu empfehlen. Viel zu oft passiert es, daß man schon nach wenigen Sekunden sein Leben verspielt hat, weil Old Nick irgendwo plötzlich und unerwartet auftaucht. Grafik und Animation dagegen gehören zur gehobenen Mittelklasse und können durchaus gefallen.

Auch der Sound ist annehmbar und paßt sich relativ gut in das Spielgeschehen ein. Dennoch kommt das Spiel, nicht zuletzt wegen des lahmen Spielprinzips, über ein „mittelmäßig“ nicht hinaus. Somit ist es eigentlich nur erfahrenen Spielern und hartgesottenen Fans der TV-Serie zu empfehlen.

Bendrik Muhs

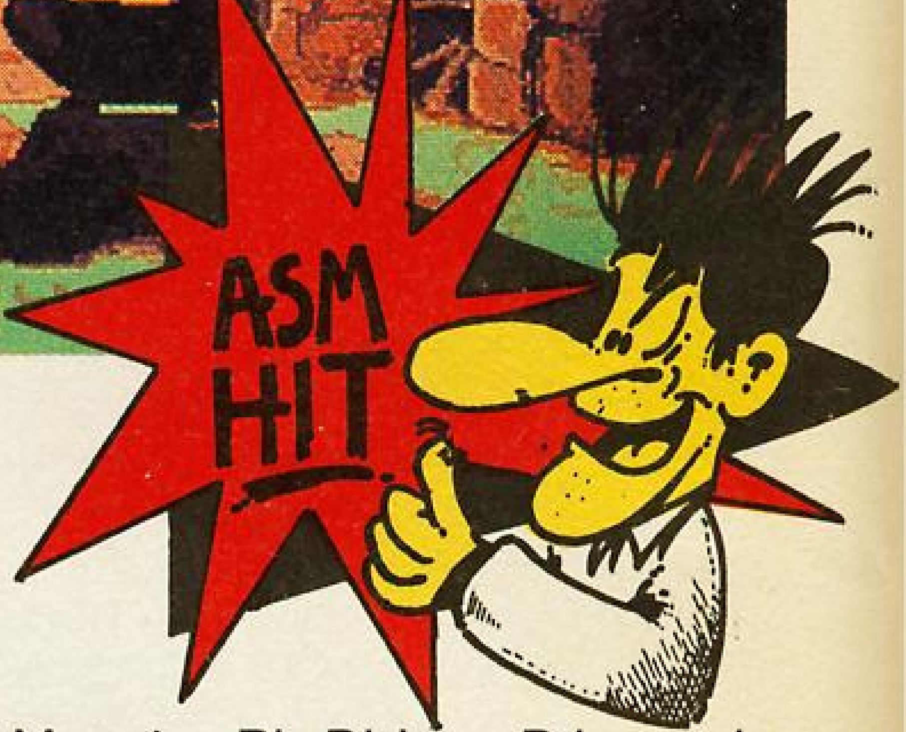
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	7

Die Zukunft hat schon begonnen

Wie Ihr wißt, haben wir es uns zum Prinzip gemacht, bereits getestete Programme nicht noch ein weiteresmal zu besprechen, wenn sie auf andere Rechner umgesetzt werden. Hierfür haben wir die Konvertierungsseiten eingerichtet, auf denen wir die Umsetzungen mit den Originalprogrammen vergleichen und entsprechend bewerten. Hin und wieder passiert es aber, daß eine Konvertierung derart von dem ursprünglichen Programm abweicht, daß ein Vergleich nicht mehr möglich ist. Mit einem solchen Fall haben wir es heute zu tun, mit der Umsetzung des schon ältern DRAGON'S LAIR auf den Amiga.



Fotos (3): Amiga



Programm: Dragon's Lair, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 120 Mark, **Hersteller:** Ready Soft Inc., USA, **Muster von:** [7] / [36].

Kaum zu glauben, aber wahr: Der amerikanische „Software-Künstler" Don Bluth hat es tatsächlich fertiggebracht, eine nahezu 1:1-Umsetzung des schon seit 1983 bekannten Laserdisk-Spielautomaten zu programmieren, und das auf insgesamt sechs (!) randvollen Disketten mit (Herstellerangaben zufolge) 130 Megabyte an Grafik und digitalisiertem Sound. Ich muß schon jetzt sagen, daß mich das Spiel auf dem Amiga echt umgehauen hat.

Wer es nicht selbst gesehen hat, der wird's nicht glauben: Animierte Sprites, die zum Teil den halben Bildschirm ausfüllen, und Bewegungsabläufe, die so schnell und fließend sind, daß man tatsächlich glaubt, man befände sich in der Spielhalle und beobachte den Zeichentrickfilm. Das Programm läuft jedoch nur auf dem „alten" 1000er mit 512 KB – beim 500er und 2000er hingegen sind Speicherreserven von mindestens einem Megabyte erforderlich. Die Programmierer haben sich die ungeheure Arbeit gemacht, anhand der vielen tausend Bilder des Zeichentrickfilms die Animation des Computerprogramms zu entwickeln. Das Ergebnis kann sich sehen lassen! Auch die Soundeffekte wurden komplett vom Original übernommen und digitalisiert wiedergegeben. An der Steuereung hat sich im Vergleich mit dem Spielhallenautomaten nichts geändert, per Joystick muß man im richtigen Moment die richtige Aktion ausführen, um weiterzukommen.



Ein Super-Programm, das neben toller Grafik . . .



. . . auch so manche „Überraschung" bereithält.

Das hört sich jedoch einfacher an, als es tatsächlich ist, denn man muß schon viel Geduld haben, um die verschiedenen Hürden zu nehmen. Soll Ritter Dirk Draing sein Schwert ziehen und angreifen, so ist der Druck auf den Feuerknopf unerläßlich. Bewegungsänderungen werden per Stick mit vier Steuerungsmöglichkeiten ausgeführt. Daß der gute Dirk seine herzallerliebste Prinzessin Daphne befreien muß, die im Spukschloß vom bösen Drachen Singe gefangen gehalten wird, weiß inzwischen wohl jeder. Viele Fallen und noch mehr Unholde machen Dirk jedoch das (Über)Leben schwer. Zugbrücken sind morsch und löchrig, verführerische Getränke tödlich, und scheinbar leere Räume enthalten richtig fiese Monster. Bis Dirk zur Prinzessin gelangt, ist es ein langer, atemberaubend inszenierter Weg. Drei Leben pro Spielstufe stehen zur Verfügung. Grafik und Animation sind überragend, und wie bereits erwähnt ist auch die Geschwindigkeit der Sprites zum Teil unglaublich schnell. Das Programm läuft sowohl im Medium- als auch im High-Resolution-Mode. Auch Interlace läßt sich wahlweise zuschalten. Benutzt man die hohe Auflösung, so wird der Bildschirmausschnitt kleiner, und es gibt keine Soundeffekte mehr – dafür ist aber die Grafik so toll wie beim Original. Unterschiede kann man dann nur noch mit der Lupe feststellen. Möchte man einmal eindrucksvoll die Hardware-Fähigkeiten des Amiga präsentieren, so eignet sich bis heute meiner Meinung nach kein anderes Programm besser als DRAGON'S LAIR, bei dem vor allem in puncto Animation ein Meilenstein gesetzt wurde. So bleibt unter dem Strich ein Action-Programm, das es in sich hat. Unbedingt empfehlenswert!

Uwe Winkelkötter/bez

»DRAGON'S LAIR: Ein Programm, das neue Maßstäbe setzt – auch auf dem Amiga!«

Grafik	**12**
Sound	**10**
Motivation	**10**
Spielablauf	**10**
Preis/Leistung	**10**

FEEDback

Briefe an die Redaktion

„Postspiele“

Ich habe eine Reihe von Postspielfans um mich geschaart, doch uns fehlt das nötige Geld. So habe ich nun die Frage:
Gibt es ein nicht kommerziell benutztes rechnergesteuertes Postspiel für den Gebrauch im Freundeskreis zu kaufen?
Oliver Wahl, Alling

(Anm. d. Red.: So weit wir wissen, gibt es kein „regelrechtes“ Postspiel im Handel zu kaufen. Du kannst aber jedes komplexere Strategiespiel, das mit mehreren Leuten zu spielen ist, als Postspiel selbst „umfunktionieren“ und im Freundeskreis spielen, ohne Geld dafür zu nehmen. Ansonsten ist Euch die Teilname an einem preisgünstigen Postspiel anzuraten. Es gibt genügend „Amateur“-Postspiele (was heißen soll, daß die Spielleiter daran nicht verdienen), die pro Zug nur ca. 3 – 4 DM kosten. Das macht dann ca. 8 DM im Monat (ohne Telefonkosten) und ist eigentlich doch bezahlbar.)

„Preis/Leistungsverhältnis“

Jetzt möchte auch ich mich im Feedback verewigen, da ich meine, daß meine Ansicht auch andere Computerfreaks interessiert und angeht. Desweiteren glaube ich, daß sich einige hohe Herren Gedanken darüber machen sollten.
Im Feedback ist oft die Rede über Cracker und diejenigen, die sich durch diese Tätigkeit Geld verschaffen. Natürlich kann man das nicht befürworten (auch ich tue das nicht!), aber daß ich als stinknormaler Amiga-User als „Jungkrimineller“ gelte, macht mich ziemlich wütend. Man sollte doch lieber einen Blick auf die Softwareanbieter riskieren, die ein ums andere Mal versuchen, uns User Spiele für um die 90 DM anzudrehen, die noch nicht einmal einen Anschaffungspreis von 10 DM wert wären. Diese Spiele haben anschließend in ihren Tests mehr als besch...eiden abgeschnitten und eine Preis-Leistungsnote von 0-2 „erreicht“. Als Gegenwert für seine 90 (oder mehr!) Eier erhält man am Ende eine Leerdiskette mit einem mordsmäßig gestalteten Cover. Ja, ist das denn keine Kriminalität, wenn man als Durchschnittsschüler ein Taschengeld von 50 Deutsche Mark (geschätzt!) bekommt und für ein solches Spiel 2 Monate (!) sparen muß, so kann ich das gar nicht fassen. Das Preis-Leistungsverhältnis sollte sorgfältig von einer Prüfstelle kontrolliert und manche Spiele dann eben „indiziert“ werden. Die Firmen, die eine solche Software vertreiben, gehören kräftig verdonnert.

Ich für meine Person möchte auf meinem Compi nur (!) gute (?) Spiele spielen. Bekomme ich dann eine gecrackte Version von irgendeinem Spiel, und angenommen ich finde es gut und meine, daß der Preis gerechtfertigt ist und ich das Handbuch brauche (uff!), dann kann ich ruhigen Gewissens in den Laden gehen und mir das Original zulegen. Alle meine bekannten User machen das auch so. Allgemein aber bin auch ich der Meinung, daß sich so der Preis drücken lassen könnte.
Matthias Siebert, Hannover

„Hostages und Microwelle“

Vorweg: Eure Zeitung ist wirklich nicht schlecht! (muß gesagt werden) Aber nun zu den Gründen unseres Schreibens:

1) Welche der Spiele, die bisher in der Mikrowelle vorgestellt wurden, sind bisher bei Euch oder anderen Softwarefirmen erhältlich (Adresse?)

2) Ein dermaßen schwachsinniges Spiel wie Hostages (besser: xxxxxxx) gehört bestenfalls an die tiefste Stelle des Pazifischen Ozeans versenkt, aber keineswegs in eine Floppy. Das Beste ist, dieser Mist wird indiziert, so daß kein armes, ahnungsloses Kid diesen Schund käuflich (soll in vereinzelten Fällen noch auftreten) erwerben kann.

An diesem „Spiel“ können sich wirklich nur millitante (Greetings to Flo(h), dem König der Hostages Spieler) erfreuen, denen Supergrafik und -sound entgegenkommen. Andernfalls ist der Spielsinn gleich 0,0. So, also das mußte gesagt werden!!! 3) Macht weiter so!!!
Andy Cool X
(Hip Hop don't Stop) & FloST

(Anm. d. Red.: „Captain Stark“, „Imperium“ und „Quizmaster“ gibt's bei uns für je 25 DM, „Fugger“ wird von Bomico vertrieben und ist in jedem Laden zu haben, „Kampf- um die Krone“ wird von Expert-Software vertrieben. Bei den anderen Programmen steht der Vertrieb noch nicht fest.)

„Todesstrafe verdient“

Greppi hat „Hostages“ gespielt und nach einer halben Stunde das „erste Level“ geschafft. Für den Rest brauchte ich noch eine Stunde, und alle Schwierigkeitsstufen waren geschafft. Toll was?
Tricks: 1. Bei den Schwierigkeiten einfach nur mit allen drei Rettern bis zum ersten weißen Kreuz rennen und dort postieren (mit Rollen ganz easy.) 2. Vom Dach abseilen in ein Fenster rein und alle Kidnapper einfach abknallen (ja keine Geisel!) Wenn's alle Retter überlebt haben, hat man die „Totaly Victory“ erreicht. Weil Ihr das Game ja so schlimm und brutal findet, muß ich sagen, daß meiner Meinung nach Kidnapper, Mörder usw. keineswegs so sanft behandelt werden. Todesstrafe ist angesagt! Bei dem Geiseldrama von Gladbeck hätte man meiner Meinung nach die Entführer ohne weiteres abknallen können. Sie töteten schließlich ein Mädchen, einen Jungen und einen Kollegen (ich bin auch Polizist) und haben wohl nichts besseres als den Tod verdient! Also meiner Meinung nach ein Spiel wie alle anderen Ballerspiele auch.
Your Greppi

(Anm. d. Red.: Wir finden es mehr als bedenklich, wenn Polizisten mit der „Todesstrafe im Kopf“ rumlaufen. Niemand hat „den Tod verdient“! Es gibt schließlich Gefängnisse, in die man Gewalttäter auch „ein Leben lang“ einschließen kann, um die Gesellschaft zu schützen. Kein Mensch sollte sich zum Richter über Leben und Tod aufspielen. Wozu das führen kann, sieht man ja in den Ländern, in denen die Todesstrafe existiert. Was Polizei und Presse im Falle Gladbeck richtig oder falsch gemacht haben, ist ein anderes Thema...)

REAKTIONEN

Liebe Leser,

brisant und heiß geht's her im FEEDBACK. Wir haben diesmal ganze sieben Seiten für Eure Briefe frei gemacht und auch die Rubrik „Beifall und Pfiff“ gestartet. Wir hoffen, auch heute wieder einen interessanten Mischmasch aus den Leserbriefen für Euch zusammengestellt zu haben.

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3400 Eschwege



„Werbung“

Mit großer Aufmerksamkeit habe ich das Feedback der Ausgabe 1/89 gelesen und nun denke ich, daß es an der Zeit ist, daß ich auch einmal meinen Senf dazugebe. Dem Leserbrief von M.C.G. aus Köln kann ich nur beschränkt zustimmen. Sicherlich ist es wahr, daß einige 'Cracker' die Spiele weitgehend brauchbarer machen und daß die Preise der Software das Maß eines Normalusers weit überschreiten, aber ist es so sinnvoll, einen Trainer einzubauen? Damit ginge für mich der Reiz an einem Spiel verloren, wenn ich nur durch dauerndes Halten des Feuerknopfes die Level passiere. Die Preise der Software können ebenfalls durch Eigeninitiative gemindert werden. Wenn nämlich mehr Originalsoftware gekauft wird, dann sinken auch die Preise.
Zu dem Brief von Olaf Pohl kann ich mich der Meinung der Redaktion anschließen. 'Better dead than ASM' oder auch 'Computer unser' heitern das so ernste Bild dieses Feedbacks etwas auf.
Letztlich möchte ich noch etwas zu dem Brief von Dirk Otto sagen. Der gute Mann hat absolut Recht. Was einem da für Werbung angeboten wird, ist nicht mehr zu respektieren. Davon schließe ich auch nicht das Cover der ASM aus. Sieht man sich die Ausgaben wie 5/87, 10/87 oder 5/88 an, da muß man erst warten bis der Laden leer ist, bevor man sich diese Zeitschrift kaufen will.

Dennoch bin ich der Meinung, das Indizierung sein muß. Solche Programme wirken sich auf das Verhalten der 'Spieler' aus. Ich spreche jetzt nicht von den erfahrenen Computerbesitzern, sondern von einer Altersgruppe – 14 Jahre. Diese Altersgruppe ist meiner Meinung nach stark gefährdet. Das sehe ich ganz besonders bei meinem elfjährigen Cousin, der täglich mindestens eine Stunde mit Computerspielen verbringt.
Stefan Schmitt, Zeil

„Indizierte Computerzeitschrift“

...Endlich ist es soweit. Die erste indizierte Computerzeitschrift der Geschichte (paßt bloß auf, das Euch das nicht auch passiert; wehe, Ihr wagt es, weiterhin über indizierungsverdächtige Spiele zu berichten). Wie heißt es doch so schön im GG Art. 5 Abs. 1: „...Eine Zensur findet nicht statt“. Wie man sieht! Zwar heißt es in Art. 2: „Diese Rechte ihre Schranken in..., den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und...“. Es ist ja vielleicht in einigen Fällen gerechtfertigt, Spiele zu indizieren (wobei man aber eher nach Qualität und nicht nach Inhalt gehen sollte), jedoch den Computerfreak (sei er auch noch so minderjährig; ich bin es nicht) bereits daran zu hindern, sich über Spiele informieren zu wollen, die noch längst nicht indizier bzw. in Deutschland nicht erhältlich, da bereits indiziert, sind, grenzt meiner Meinung nach an einer blütenreinen Zensur und Bevormundung. Das wäre, auf die „normale“ Nachrichtenwelt übertragen, so, als wenn die BPS jetzt Zeitungen und Nachrichtenmagazine verbieten würde, die über unangenehme und verbotene bzw. jugendgefährdende Zustände berichten. Also findet Zensur doch statt. Leute, laßt Euch das nicht gefallen!
Christoph Pukall

(Anm. d. Red.: Ohne jetzt die BPS gar in Schutz nehmen zu wollen, glauben wir, daß diese englische Zeitschrift deshalb indiziert wurde, weil sie fortgesetzt über bereits indizierte Spiele berichtet. Der Grund liegt sicher nicht in den „indizierungsverdächtigen“ Games, über die wir ja berichten dürfen. Wir haben die Begründung der Indizierung dieser Zeitschrift bei der BPS angefordert und hoffen, daß wir sie bald erhalten, um nähere Kenntnis über zu erhalten. Allerdings stimmt es, daß Magazine, welcher Art auch immer, indiziert werden können, wenn Sie jugendgefährdenden Inhalts sind (oder was die BPS dafür hält). Da wir hier in der BRD leben und die ASM veröffentlichen, bleibt uns leider nichts anderes übrig, als die Bestimmungen einzuhalten. Wir müssen's uns also gefallen lassen. So ist das...)

„GEMA für Software“

Bevor ich zu meinen Hauptanliegen komme, nochmal ein kurzes Lob für Eure gute Zeitschrift. Ihr seid so mit das Beste, was es derzeit auf diesem Sektor gibt, besonders die kleinen Verbesserungen von Ausgabe zu Ausgabe sind lobenswert. Bleibt dabei, denn die Konkurrenz schläft nicht. Nach der kurzen Vorrede, jetzt mein Vorschlag. Hierbei handelt es sich nicht um eine neue Idee, denn die Sache mit der Gebühr auf Leerdisketten ist schon uralt. Wie wär es also, wenn sich die Softwarefirmen zusammentun würden und mit den Herstellern von billigen Leerdisketten (Preislage bis zu 20 DM pro Zehnerpack) eine Auflage von zirka 3 DM auf einen

Pack festlegen könnten. Hierfür würde das Kopieren (umgangssprachlich auch Raubkopieren genannt) erlaubt werden, und die Besitzer solcher Kopien, meist Jugendliche, müßten nicht in ständiger Angst vor einer drohenden Verhaftung leben. Sie wären damit in der gleichen Lage wie die Kopierer von Schallplatten, Musikkassetten oder CD's, denen es durch die GEMA-Gebühr erlaubt ist. Natürlich müßten diese Auflagen auch gerecht verteilt werden. Da natürlich jede Firma den größten Teil von diesem Kuchen abschneiden wollte, müßte man ein Institut gründen, das die Marktanteile jeder einzelnen Firma in ganz Deutschland ermittelt. Die Prozentzahlen würden dann auf die Abgabegebühr bezogen und diese entsprechend verteilt. Besser wäre es natürlich noch, wenn man z.B. die Firma mit den meistverkauften Original-Programmen pro Monat herausfinden könnte und dieser wieder den, am Gesamtverkauf gemessenen prozentual größten Teil der Gebühr zufließen lassen würde, der Firma mit dem zweitgrößten Verkauf an Originalen, den zweitgrößten Anteil usw. Für die Spielefirmen wären dabei noch beachtliche Gewinne drin. Ein Beispiel: Der C64 hat sich in Deutschland so ca. 1,5 Millionen mal verkauft (nach Weihnachten warscheinlich nochmal gut zugeschlagen). Von diesen 1,5 Millionen C64-Besitzern sind nach meiner Schätzung ca. 80 % (vielleicht auch mehr) Raubkopierer, die sich alle ca. 2 Monate einen Zehnerpack billiger Leerdisketten zum Kopieren kaufen. Diese 1,2 Millionen Raubkopierer würden dabei jedes Mal 3 DM Kopier-Abgabe leisten. Das wären 3,6 Millionen DM Extraeinnahmen (natürlich noch ohne Steuern) alle 2 Monate für alle Spielefirmen, die sich an dieser Gebühr beteiligen würden. Hinzu kämen noch die Gewinne an den verkauften Originalen. Man könnte jetzt natürlich sagen, daß keine Originale mehr verkauft würden.
Aber es wird immer Leute geben, denen ein gutes Original mit Verpackung, Anleitung, ohne die man das Spiel nämlich oft gar nicht kapiert (z.B. Bard's Tale usw.), mehr bedeutet als eine Kopie, wo man noch nicht einmal das Spielziel kennt. Dieses ist natürlich nur eine Idee, und ob sich diese realisieren läßt, ist ungewiß. Gründe die dagegen sprechen:
Vielleicht wollen die Softwarefirmen gar keine Freigabe von Kopien, weil das Verklagen von armen Schülern viel mehr einbringt, nur weil diese kein Geld hatten, sich jeden Monat ein Original zu kaufen. Oder ist die Gründung einer Stelle, die die Verkaufszahlen ermittelt unmöglich? In England geht es ja auch. (Siehe Gallup-Institut). Oder könnten dann dabei nur die großen Firmen, wie U.S. Gold, Electronic Arts, den großen Gewinn abschöpfen und die kleinen dumm aus der Wäsche gucken? Aber jede Firma hat mal klein angefangen, und mancher Neuanfänger ist schon mit dem ersten Programm auf Platz 1 gekommen (z.B. Code Masters mit ihrem BMX Simulator) und hatten riesige Verkaufszahlen. Ich hoffe, daß also ein paar Softwarefirmen ähnliche Gedanken haben und helfen, zu einem „raubkopiefreien" Deutschland zu kommen.

The Fatastic Five

„Bund und Ballerei"

Daß Ihr die beste Softwarezeitschrift seid, braucht Euch wohl niemand mehr zu erzählen. Trotzdem habt ihr ein paar kleine Fehler:
1. Wie wäre es mit einem ASM Monats-Hit?
2. Was haltet ihr davon, die Lieblings-Spieleart der einzelnen Tester zu veröffentlichen? Daß Otti ein Ballerfreak ist, braucht ihr nicht zu schreiben, denn das weiß sowieso schon jeder.
3. Schreibt bitte nicht mehr in die Konvertierungsseiten nur die Konvertierungsnote, sondern auch die Motivation von dem Spiel. Wenn ich nämlich z.B. lese, VIRUS für AMIGA, Konvertierungsnote: 0, dann weiß ich nicht, ob das Spiel Spaß macht oder nicht.
Genug gemeckert, jetzt erzähle ich Euch einen kleinen Abschnitt aus der Lebensgeschichte von Schüler K.
19.08.1987: Schüler K. ist 17 Jahre alt. Er darf wegen der BPS kein indiziertes Spiel spielen, in dem auch ein noch so kleines Computersprite in Alienform auftaucht, weil er mit seinen 17 Jahren nicht zwischen Computerspiel und Realität unterscheiden kann.
03.10.1987: Seit genau einem Monat kann Schüler K. zwischen Computerspiel und Realität unterscheiden (auf gut Deutsch: Seit einem Monat zählt er 18 Lenze). Heute bekam er eine Einladung für die Ausbildung zur Tötung von richtigen Menschen, und das auch noch gratis (übersetzt bedeutet das soviel, daß er zum Bund muß.)!
Und wenn er nicht im Schlamm ertrunken ist, dann ist er noch heute beim Bund! Fazit der kleinen Geschichte: Es steht verdammt schlecht um unser Land! Gestern durften wir keine Computersprites in Alienform ausschalten, heute müssen wir, mit einem Maschinengewehr bewaffnet, das Schießen auf richtige Menschen üben!

Marcus Schießer, Gelnhausen

(Anm. d. Red.: So eine Art „Monats-Hit" machen wir jetzt ja mit dem Mega-Hit und hoffen, damit den Wunsch vieler Leser nach einem „herausragenden" Spiel pro Monat zu erfüllen. Die Lieblings-Spielart einiger unserer Tester: Manfred: Sportspiele, Quizspiele, Adventures; Bernd: Sportspiele, Adventures, gute Schachprogramme; Uli: Baller-Games, Rollenspiele, Jump-and-Run-Spiele; Michael: Spielhallen-Umsetzungen, Ballerspiele allgemein; Baller-Otti: Keine weiteren Erklärungen nötig, oder?; Mats: Strategie-Adventures, Autosport-Simulationen; Torsten: Sportspiele, knifflige Action-Games, Flugsimulatoren; Frank: PC-Engine-Tennis (ausschließlich!); Martina: Denkspiele, knifflige Action-Games, Adventures. Frage der Redaktion zur Lebensgeschichte von K: Und was ist die Lösung aus dem Dilemma?)

„Rechnung geht nicht auf"

Fröhlich blätterte ich in der ASM 2/89 als mich im Feedback der Schlag traf! Da versucht der Herr Gravenreuth uns weiszumachen, daß, wenn mehr Originale abgesetzt würden, die Preise sänken. Da lachen ja die Hühner! Das Gegenteil wäre der Fall. Die Preise würden weiter steigen, denn die Hersteller würden dann einen noch größeren Gewinn machen. Außerdem: Warum die Preise senken, wenn eh schon genug abgesetzt wird?
Auch die Rechnung von Herrn Grafenreuth geht nicht ganz auf. Ich muß dazu sagen, daß ich auch ein sogenannter Swapper bin, der täglich mit der Panzerfaust durch die Gegend läuft und wöchentlich bei seiner Stammtankstelle einen Raubüberfall startet. Bei der Rechnung hätte man, falls man den vollen Betrag (5 DM) pro Woche zur Verfügung hat, nach einem Monat 20 DM zur Verfügung. Das reicht aber nicht für ein Amiga-Game, das 80 DM kostet. Man kann zwar drei Monate lang sparen, um sich EIN Game zu kaufen (von Anwender-Prgs im Wert von 400 DM wollen wir gar nicht erst reden, sonst sind wir schon vermodert!). In drei Monaten bekomme ich im Durchschnitt 40 neue Games und APENDER: Pro Diskette kommen 1,30 DM Porto hinzu, wie richtig behauptet wurde. Die Leerdisk kostet etwa 2 DM. Zusammen sind das für ein Programm also 3,30 DM. Nehmen wir mal an, daß eine Disk pro Tag weggeschickt wird, dann kommt man auf rund 100 DM pro Monat. Gut, das entspricht genau dem Preis eines guten Amiga-Games, aber es kommen auch Briefe bei mir an! Sagen wir, pro Tag einer, dann bekomme ich praktisch 30 Programme für 100 DM, statt nur einem Original, das nach höchstens einem Monat langweilig geworden ist. Ich will gar nicht die Verbesserungen (Trainer, bessere Loader usw.) der Kopien ansprechen. Also, wer nach diesem Vergleich das Original nimmt, ist selbst schuld.

Wie erklärt sich Herr Gravenreuth denn die Absatzzahlen des C-64? Er ist nur so oft verkauft worden, weil es Raubkopien gibt.

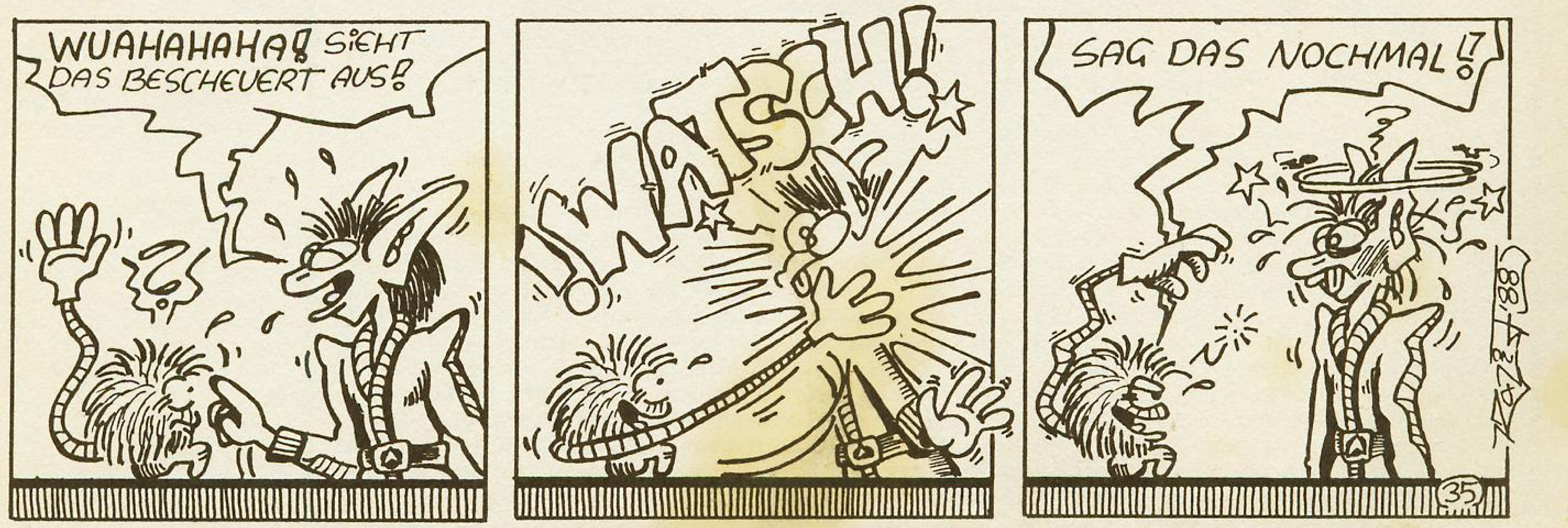
Anscheinend müssen die Softwarefirmen immer noch genug verdienen, denn sonst (und da bin ich mit Werner Münch einer Meinung) würden nicht so viele Softwarefirmen neu entstehen.

Ich bin jedenfalls davon überzeugt, daß es immer Raubkopien gibt und geben wird. Wenn ein großer Kopierer erwischt wird, wachsen gleich drei neue heran. Da kann selbst ein Rechtsanwalt, mag er noch so schlau sein, nichts ausrichten.

Paulchen Panther from Concord

(Anm. d. Red.: Daß Raubkopien billiger sind als Originale, steht wohl außer Frage – bis zu dem Moment, wo man erwischt wird...)

Space Rat



EAS PRODUCTION GOLD-SECTION POWERLINE TELEPLAY

EINGEGA...

KW: ASM-01-89.01

Einschreiben - Rückschein
TRONIK - VERLAG
ASM - Redaktion
Postfach 870
3440 Eschwege

Herne den 11.01.89

Ihr Testbericht, Kayden Garth, Ausgabe, 01.89, Seite 90

Sehr geehrte Damen und Herren!

Nach Kenntnisnahme des obigen Testberichtes, mußte ich feststellen, daß Herr Ulrich Mühl, Daten nach seinem Belieben einsetzt und es vermieden hat, die Daten zu nennen, die ihm von mir selbst benannt worden sind. So schrieb er,:

> Mit dem Programm Kayden Garth hat sich das in Herne ansässige Softwarehaus EAS Software auf ein für dieses Team neues Gebiet gewagt. Kayden Garth ist das erste Rollenspiel, das man herausbringt.

Klarstellung:

> Karden Garth ist kein Produkt des EAS-Team,s. Die Rückseite der Verpackung gibt hier eindeutig Aufschluß, vorausgesetzt, daß man lesen kann. So hätte Herr Ulrich Mühl erkennen müssen, daß dort steht,:
>
> Produced by Mentrox - Goldline.
>
> Das Copyright liegt bei EAS-Software.

Weiterhin ist die Behauptung, wie Herr Ulrich Mühl schieb,:

> Zum Vorab-Test lag uns die C 64-99%-Version vor,.......

nicht richtig.

Klarstellung:

> Ich selbst habe Herrn Ulrich Mühl darauf hingeweisen, daß die ihm vorliegende Version maximal zu 70% fertig ist.

Wir erwarten eine öffentliche Korrektur der falschgemachten Angaben. Weiterhin hat es sich nicht als Informativ erwiesen, Ihrer Redaktion mit Vorabversionnen zu beschicken, wenn diese nicht den Tatsachen entsprechend berichten.

Mit freundlichen Grüßen

EAS GbR · Karl Heinz Hoose, Dirk Quabs, Olaf Schneider
Liegnitzer Weg 16 · 4690 Herne 1 · Tel. 0 23 23 / 4 30 22 · Fax 0 23 23 / 4 30 03
Bankverbindung: Westfalenbank Bochum, BLZ 430 200 00, Kto.-Nr. 28 2006

Anm. v. Uli: *Sehr geehrte Damen und Herren, Tatsache ist, daß das Programm „Kayden Garth" von EAS Software unter Copyright genommen worden ist. Falls Sie es aber nicht wußten: Redakteure (und insbesondere Reviewer) werden nach bestimmten Gesichtspunkten ausgesucht, und „Lesen" spielt da nur eine ganz untergeordnete Rolle. Das bestätigt sich auch in der Ausgabe Januar/89 der „Popular Computing Weekly", in der „Kayden Garth" unter der Rubrik „News" zu finden war. Auch hier war „EAS" als Hersteller angegeben. Ich nehme an, daß wir auch bei den englischen Kollegen bald eine Klarstellung finden werden. Zum zweiten Punkt: Der Test von „Kayden Garth" beruhte auf der Version, die wir von Ihnen bekommen haben. Diese wurde samt Verpakkung geliefert. Im Begleitschreiben befand sich ein Hinweis darauf, daß das Programm noch nicht ganz fertiggestellt sei. Bisher konnten wir in einem solchen Fall davon ausgehen, daß nur noch grammatikalische Korrekturen an der Anleitung durchgeführt werden sollen, nicht aber, daß der Programmcode in größerem Umfang noch geändert werden wird. Nach Durchführung des „Vorab-Testes" erfuhr ich dann in einem Telefonat mit einem Vertreter der Firma „EAS", daß die mir vorliegende Version doch noch stark geändert werden soll. Dies erklärte mir der „EAS"-Sprecher merkwürdigerweise erst, nachdem ich meinen Eindruck von „Kayden Garth" wiedergegeben hatte. Bei der anschließenen Korrektur des „Vorab-Tests" wurde die „neue" Angabe zum Grad der Fertigstellung (70%) leider von mir übersehen.*

„Kritik"

Ich bin nun schon seit dem Erscheinen der ASM dabei und möchte mich dazu äußern. Ihre Berichte sind sehr informativ und interessant. Die Videospielecke und die Berichte über die Spielhölle sind hervorragend. Auch gefallen mir die „Begeisterungsstürme" mancher Redakteur(e)(innen) bei Spielen, von den sie begeistert sind. Der Secret Service ist somit das Beste, was Ihr zu bieten habt. Übertroffen wird er nur noch von der Microwelle. Nun aber zur Kritik: 1) Mir gefällt es nicht, daß manche Redakteure ein Spiel nur vom moralischen Standpunkt aus bewerten. Ein Beispiel: Man muß in einem Spiel auf menschenähnliche Sprites schießen. Manche Redakteure setzten deshalb gleich alle Noten herunter. Das hat doch nicht's mit der Grafik, dem Sound oder dem Spielablauf zu tun. Lediglich die Motivation ist Ansichtssache. Ein knallhartes Ballerspiel wird bestimmt Ottfried Schmidt anders bewerten als Torsten Blum. Ich würde vorschlagen, daß die Redakteure, die pazifistisch gesinnt sind, nicht ein brutales Spiel testen sollten, da sie ja sowieso nicht in der Lage sind, einen objektiven Bericht abzuliefern. 2) Es sollte doch eine einheitliche Linie herrschen. Ein Beispiel: Michael Suck und Ulrich Mühl sind mit der Bewertung ziemlich streng, während andere Redakteur(e)(innen) vor guten Bewertungen nur so strotzen. Das sollte nicht sein. Behebt das bitte! 3) Ich finde, daß es ein großer Schwachsinn ist, nicht auf indizierte Spiele einzugehen. ...4) Es war ein Unsinn, in ASM 1/89 die TOP 50 abzudrucken. Ein Spiel, das z.B. im Herbst an Nr. 1 stand, hatte überhaupt gar keine Chance, an erster Stelle der TOP 50 zu kommen, da ältere Spiele viel mehr Punkte haben; sie wurden früher veröffentlicht. Anstatt des Volltreffers kann man doch den besten Tip (Plan, Poke, Lösung ect.) prämieren. Ihr solltet auch das Thema Nazi-Ware aufgreifen...

Jens Brocker

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deine Kritik, die wir hier zur Diskussion stellen wollen. Bei der „Ewigen-Liste" haben auch neue Spiele eine Chance, da hier keine „Punkte" vergeben werden, sondern die „Ewigen-Liste" für jedes Heft neu erstellt wird.

„Software für Amiga"

Ich bitte um Ihr Verständnis, daß ich mich anonym an Ihr „Feedback" wende. Es sind interne Gründe, die mich dazu zwingen, ungenannt zu bleiben. Ich möchte den Amigabesitzern/besitzerinnen eine Antwort darauf geben, warum für ihren Computer so wenig Software auf dem Markt kommt, die den hervorragenden Eigenschaften der Hardware des genannten Computers gerecht wird.

Um nicht lange drumherum zu reden, es liegt einfach daran, daß es auf keinem anderen Computer wie auf dem Amiga ein derart großes

Raubkopiererumfeld gibt. Als Beweis weise ich nur auf den Kleinanzeigenmarkt dieser Zeitung hin, der größte Teil sind Anzeigen für den Amiga und den C-64 mit folgenden Texten, wie: „For the latest stuff...", „Neueste Software vorhanden...", „Tausche/Verkaufe neueste Software..." und dergleichen. Dies ist beim Atari ST nicht der Fall. Natürlich gibt es auf dem ST auch eine Raubkopiererscene, doch ist diese im Verhältnis zu der Scene auf dem Amiga klein. Ich bin von Beruf Programmierer bei einem großen deutschen Softwarehaus. Sehr gerne würden wir Spiele oder Anwendungen schreiben, die nur auf dem Amiga möglich wären, doch leider bekommen wir keine Genehmigung für ein solches Projekt, weil es sich einfach nicht rentieren würde. So müssen sich die Amigabesitzer/besitzerinnen mit mehr oder identischen Konvertierungen der ST-Version zufriedengeben. Sicher hat die Raubkopierszene auch eine Vorteil; Sie fördert den Absatz der Hardware. Doch solange die Konsumenten ihren Softwarebedarf ausschließlich mit Raubkopien decken, wird sich trotz steigender Absatzzahlen in Richtung Amiga nichts ändern. Eine kurze Anmerkung zum Thema Raubkopien möchte ich noch hinzufügen: Raubkopien wird es wohl immer geben, auch wir haben einige Raubkopien – wie wohl jeder Computerbesitzer. Doch man sollte die Fairneß besitzen, ein Programm, das man als Raubkopie oft benutzt, auch zu kaufen! Denn der Programmierer sitzt sicher nicht tage- und nächtelang nah am Verzweifeln an einem Programm, damit sich ein anderer illegal daran bereichert, indem er das Programm im „Monatsabo" oder „pro Disk" als Raubkopie anbietet.
Wir werden in dieser Richtung weiter verstärkt vorgehen, mit allen rechtlichen Mitteln, die es in der Bundesrepublik dagegen gibt.

anonym

„Schaden"

Ich lese ASM schon sehr lange. Ich muß sagen, daß Ihr Euch immer mehr verbessert habt. Aus dem ASM ist immer mehr ein „Gemeinschafts"-Heft geworden, da Ihr immer mehr Leserwünsche berücksichtigt habt (weiter so). Und deswegen ist ASM sicher das beste Heft, das es zur Zeit auf dem Markt gibt (trotz der schweren Konkurrenz). Und nun ein paar wichtige Punkte: Es gibt viele „Möchtegern-freaks", die es oft versuchen und auch schaffen, im FEEDBACK zu landen. Und andere, die ein dringendes Anliegen haben, sitzen dann auf dem trockenen. Da sollte was geschehen. Aber es ist mir klar, wie schwierig es ist, zwischen diesen zwei Arten zu unterscheiden. Ich bin auch ein großer Raubkopierer und Computer-Freak. Wie sollte ich es mir leisten, bei meinem Taschengeld von 40 DM im Monat, so viele Originale zu kaufen, wie ich Raubkopien habe. Das wäre unmöglich für mich. Denn für die Raubkopien, die ich besitze, müßte ich ca. 22.000 DM bezahlen. Mich würde ineressieren, was für einen Schaden ich den Softwarefirmen zugefügt habe? Und wie sieht es in den anderen Ländern aus. Lohnt es sich für die Softwarefirmen überhaupt dann noch, Games zu verkaufen? Und wie kriegen die Firmen das ganze verlorene Geld wieder rein???

The Rebirth of the Black Cat

(Anm. d.Red.: Nun, was den Schaden betrifft, so dürften es wohl mindestens die 22.000 DM sein, die den Firmen theoretisch an Einnahmen verlorengegangen sind. Daß Du es Dir nicht leisten kannst, so viele Programme zu kaufen, ist wohl klar. Wir können uns auch keinen neuen Porsche leisten. So ist das Leben, hart aber ungerecht! Das trifft übrigens auch auf das Feedback zu, weil alle Leserbriefschreiber, ein Anliegen haben, das für sie jeweils wichtig und dringend ist. Wir gehen beim Abdruck der Briefe nicht danach vor, ob der Schreiber „ein großer Raubkopierer" ist oder nicht. Bei uns wird nicht zwischen zwei „Arten" von Freaks unterschieden. Bei uns ist jeder Leser gleich, oder wie war das noch? Ob es sich für die Softwarefirmen noch lohnt? Nun, für einige lohnt es sich noch, andere haben inzwischen Pleite gemacht (davon sind besonders kleinere Firmen betroffen). Wie die Firmen das verlorene Geld wieder reinkriegen? Du hättest vermutlich sofort 'n Anstellugsvertrag bei 'ner Softwarefirma, wenn Du darauf eine Antwort wüßtest. Für die meisten ist und bleibt das Geld verloren. Manche versuchen, über Schadenersatzforderungen an Raubkopierer wieder etwas von dem verlorenen Geld wiederzukriegen. Ob's klappt?)

„3,5 Zoll"

Als Ex-C64-User war ich mit Ihrer Zeitschrift sehr zufrieden, aber da ich seit Weihnachten stolzer Besitzer eines Schneider-Euro-PC's bin, habe ich folgendes festgestellt: Sie unterscheiden bei Programmen für IBM-Kompatible nicht das Diskettenformat. So gibt es einige (vor allem neue) Programme nur auf 3,5-Zoll-Disks und die meisten nur auf 5,25 Zoll. Da der Euro-PC eine 3,5-Zoll-Floppy hat, würde ich mich sehr freuen, wenn Sie daraufhinweisen könnten, ob die Spiele auf beiden Formaten erhältlich sind. Besonders erfreut wäre ich, wenn Sie jetzt eine Liste der 3,5-Zoll-Spiele erstellen könnten. Ich habe eine, allerdings nur unvollständige:

- Alternate Reality: The City
- Bard's Tale I
- Bard's Tale II
- Black Jack Academy
- California Games
- Chessmaster 2000
- Crazy Cars
- Empire
- F-16 Falcon
- Flight Simulator II
- Scenary West Europe
- Gauntlet
- Peter Pan
- Rockford
- Sargon III Chess
- Streetsport Basketball
- Summer Games II
- Test Drive
- Vector Ball
- Winter Games
- Zak McKracken

Ina Storch

(Anm. d. Red.: Wenn wir Informationen zum Thema 3,5 Zoll haben, dann schreiben wir's auch rein in den Testbericht. Allerdings sind viele 3,5-Zoll-Versionen erst nachgekommen. Daß gleich auch auf 3,5 Zoll produziert wird, läuft jetzt erst so richtig an. Vielen Dank auch, für die Liste. „Police Quest II" kann noch hinzugefügt werden. Wer noch mehr weiß, kann eine Ergänzung der Liste an uns schicken, wir drucken sie gern ab.)

„Lexikon"

Seit etwa einem Jahr bin ich Besitzer eines C-64. Alles doll, Spielen klappt wunderbar, Programmieren dafür um so weniger. Meine Anregung an Eure Zeitschrift wäre: Vielleicht könnt Ihr Neu-Einsteigern auch mal etwas unter die Arme greifen. Zum Beispiel mit einem Computer-Fremdwort-Lexikon. Mir sind Begriffe wie „Kompatible", „Sampler" usw. einfach fremd. Da ich nicht glaube, daß ich der einzige bin, dem es so geht, kann ich mir gut vorstellen, daß das eine wertvolle Bereicherung Eurer Zeitschrift wäre (die ich sonst ganz gut finde). Wie wär's mit Befehlserklärungen, Programmierhilfen oder ähnlichem? Mir ist bekannt, daß es genügend Zeitschriften gibt, die sowas bieten, aber ich habe keinen Bock, mir im Monat fünf oder noch mehr Zeitschriften zu kaufen...

Sam of Speyer

(Anm. d. Red.: So ein Lexikon könnten wir schon mal machen, wenn der Bedarf da ist. Allerdings geht das mit Programmierhilfen etwas zu weit bzw. würde auf die Dauer (für alle Computersysteme!?) einfach zuviel Platz wegnehmen. Auch so ein Lexikon wäre wahrscheinlich 'ne einmalige Sache. Schreibt uns doch mal, ob und welche Begriffe Ihr erklärt haben wollt (Postkarte genügt, Kennwort „Lexikon"), wir sammeln das dann und werden bei Gelegenheit das Lexikon mal veröffentlichen.)

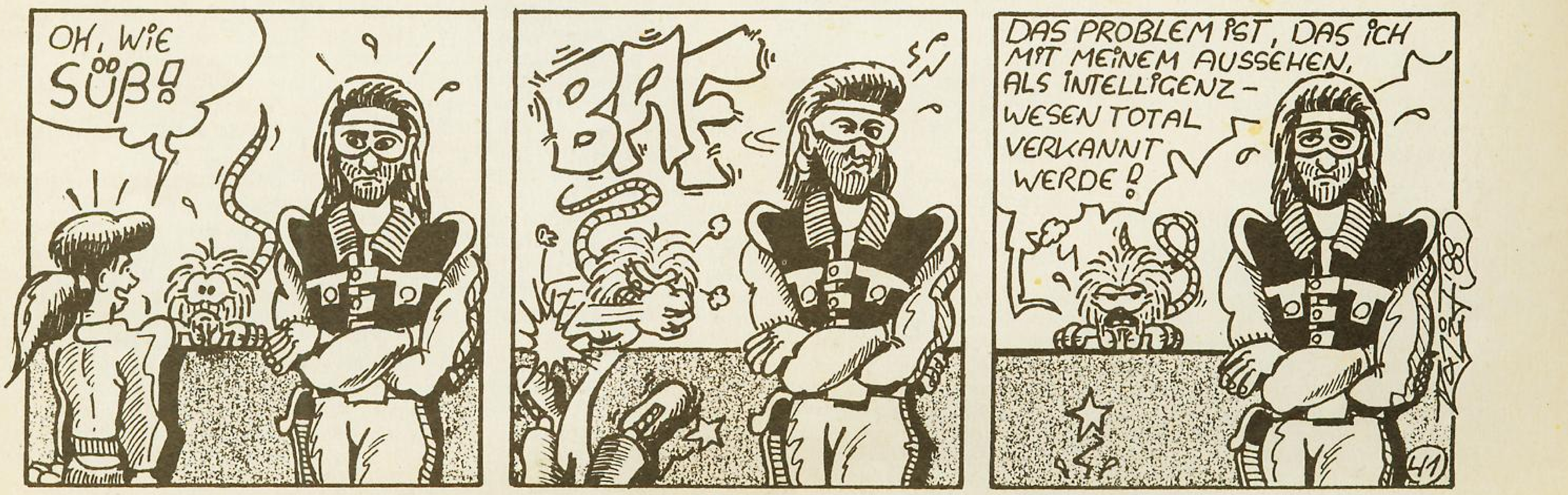
„Reset"

Eure Zeitschrift ist echt super, aber ich habe da ein Problem. Ich würde gerne von Ihnen wissen, wie (wenn überhaupt!?) man bei einem 128 D reseten kann. Braucht man dazu einen Resetschalter wie bei dem 64er? Wenn nicht, wie macht man es dann?

The Funny Boy

(Anm. d. Red.: Ja, man braucht dazu einen Resetschalter oder ein entsprechendes Modul mit Resetschalter.)

Space Rat



„Amiga-gerechte Spiele"

Ich bin von Beruf Programmierer bei einem englischen Softwarehaus, und mein Spezialgebiet sind die 68000er, hier speziell der Amiga. Ich habe mir Eure Zeitschrift während eines Deutschlandurlaubs gekauft und finde sie recht nett und finde, man kann sie mit einigen englischen Zeitschriften vergleichen. Allerdings habe ich einige Artikel gelesen, die sachlich total falsch waren. Ich vermute, daß hier der Verfasser Gerüchten geglaubt hat, die merkwürdigerweise in Deutschland existieren (nur dort). Ich nenne hier ein Beispiel, das mich speziell betrifft, weil ich etwas in dieser Richtung momentan programmiere.
Es betrifft Vektorgrafik auf dem 68000er. Ihr habt geschrieben in einem Test zu Starglider II sowie im Konvertierungstest zu Virus, daß es logisch und selbstverständlich sei, daß Vektorgrafik auf dem Amiga langsamer ist als auf dem Atari ST. Dies ist absolut falsch, denn der Amiga besitzt einen Grafikchip und Blitter, die für Vektorgrafik gerade gedacht sind. Denn hier ist nicht entscheidend, wie schnell ein 68000er getaktet wird (zudem ist der ST sowieso langsamer als der Amiga, da jede Grafik Prozessorzeit kostet, die sich der Amiga mit dem Grafik-Spezialchip erspart). Hier ist entscheidend, wie schnell (oder aufwendig) Flächen ausgefüllt und Linien gezeichnet werden bzw. wieviel Rechnerzeit benötigt wird. Da der Fat Agnus (Blitter) einen sogenannten Floating Area Mode (Polynom Fill Option) besitzt, der definierte Vektoren bzw. Ploynome mit minimalen Zeitaufwand füllen kann (die Theorie sagt er kann so schnell Flächen füllen wie Linien ziehen) ist es möglich, Vektorgrafik zu erzeugen, die bis zu 50% schneller ist als die bekannten Verfahren auf den ST (Freescape, Vektor Organizer System (VOS) oder Starglider II-ST). Daß also Starglider II und Virus auf dem ST schneller sind als auf dem Amiga, liegt an uns, die die Spiele nicht Amiga-gerecht programmieren, sondern einfach von ST- auf Amiga-Format umsetzen. D. h., die Spezialchips werden fast nie benutzt.
Das Programm, das ich gerade programmiere, wird, so hoffe ich, im Sommer herauskommen. Es ist speziell für den Amiga geschrieben (ST-Version nicht in Planung) und wird eine schnelle Vektorgrafik besitzen (mit Amiga-gerechtem Verfahren) und, so hoffe ich, Euch überzeugen.
PS.: Ich möchte anonym bleiben, da ich mich bei Kollegen nicht unbeliebt machen möchte.
anonym

„Krieg zum Kennenlernen"

Der Grund meines Briefes ist der Artikel über das Game „P.O.W. – Prisoner of War" in der ASM 12/88. Als ich diesen Artikel las, war ich etwas überrascht. Ich habe ja eigentlich nichts gegen diverse Kriegsspiele, finde sie zwar nicht sonderlich toll, aber sonst ... Doch „P.O.W." hat mich etwas sehr ins Zweifeln gebracht. Da wird in einem Spiel mit hervorragender Grafik und Super-Sound (Todesschreie, Maschinengewehrsalven, ...) ein Japaner nach dem anderen niedergeknallt, und das wird dann noch mit dem Satz kommentiert: „P.O.W. hat keine schöne Story, denn leider basiert sie auf der Geschichte. Es ist aber eine der Stories, die alle Generationen kennen sollten, damit solche Vorfälle sich niemals wiederholen". Huck-A-Day! Damit ich die Geschichte kennenlerne, spiele (soll ich spielen!) ich also dieses Spiel. – Um kennenzulernen, wie ein sterbender Japaner aussieht, und um zu sehen, wie toll es damals (da) war. Gerade daß dieses Games einen reellen Hintergrund hat, finde ich gefährlich. Und diese Ausrede „zum Kennenlernen" ist doch peinlich! Ich weiß auch, daß auch ein Kriegsspiel Spaß machen kann, aber so?
Muß man denn unbedingt sehen, wie ein Mann abkratzt und am besten auch noch einen Schrei dazu ausstößt? Pshaw! Jeder weiß doch wie schrecklich die Dschungelkriege waren (Vietnam, ...)! Muß man das in ein Spiel unterbringen, das mit seiner wirklich guten Grafik reizt?
Müßte man so ein Spiel nicht in die Ecke stellen, auch wenn es noch so viel Spaß bringt? Ich würde gerne noch andere Meinungen dazu hören.
Jan Mötting, Hamburg

„Wo Indiziertes kaufen?"

Ich bin 25 Jahre alt und ein begeisterter Amiga-Fan. Da ich ihn auch sehr gerne zum Spielen benütze, besonders nach einem langen Arbeitstag, habe ich auch eine stattliche Anzahl von Spiele-Software zu Hause. Mein Problem ist: Ich habe schon mehrere Software-Versandfirmen angeschrieben und war auch schon bei Computerläden wegen mehrerer indizierter Spiele, die ich mir gerne zulegen möchte. Aber immer hört man, daß man diese nicht verkaufen dürfe.
Daraufhin befragte ich einen befreundeten Anwalt wegen dieses Verbotes. Jener sagte mir, „Indizierte Spiele dürfen an Jugendliche über 18 Jahre verkauft werden, es dürfe nur keine Werbung dafür mit Ton, Bild und Schrift erfolgen, ferner darf es im Verkaufsraum nicht ausgestellt werden." Es darf also nur sozusagen unter dem Ladentisch gegen Altersbescheinigung gehandelt werden.

Meine Frage: Wo bekomme ich, gegen Altersbescheinigung eine Liste dieser Software und natürlich diese Spiele selbst, ohne dazu ins Ausland gehen zu müssen?
Christian Krumpenthaler, Ortenburg

(Anm. d. Red: Lieber Christian, der Anwalt hat recht. Allerdings hat er einen Punkt vergessen: Die indizierten Spiele dürfen auch nicht im Versandhandel verkauft werden. Die einzige Möglichkeit, an ein solches Spiel heranzukommen, ist, zu einem Software-Händler persönlich hinzufahren und dort das Spiel „unter dem Ladentisch" gegen Vorlage des Ausweises zu kaufen.)

„Russisch"

Frei nach Eddy Grant „Gimme ASM, Joanna" habe ich nun wieder die neueste Ausgabe in den Flossen. Das Cover bekommt von mir die Wertung „forget it", aber das Poster war echt genial. Das Feedback muß wirklich wieder größer werden – denn sonst wird mein Brief ja nicht gedruckt, aber daß Ihr nicht genug Post hattet und deshalb einen Brief gleich doppelt druckt, glaube ich Euch nicht. Daß es die Sonderhefte jetzt auch auf Russisch gibt, finde ich gut (siehe Seite 29) Glasnost ist überall. Doch genug gescherzt, jetzt wird's ernst!? Insgesamt ist ASM trotz einiger Mängel die Nummer 1 in Deutschland / Schweiz / Österreich. Neben dem Cover gehört auch der Comic zu den Mängeln. Außerdem habe ich eine Frage zur Ewigen-Liste: Da ich mit ein paar Kumpels aus unserem Computer-Club teilnehmen möchte, interessiert mich 1. ob man sich die Spiele aussuchen kann, die man gewinnt und 2. warum druckt Ihr die Namen mit Adresse ab? Es interessiert die Leser doch einen Sch...-dreck, in welcher Straße die Sieger wohnen. Wichtig ist nur, der Name der Sieger und der des Clubs, oder? Sehr gut finde ich, daß Ihr jetzt die Spiele der Microwelle selbst vertreibt und so junge Programmierer unterstützt.
Zum guten Abschluß dieses Briefes noch ein kleines Gedicht (nach dem Lied „Hanns Kröger, der singende Seemann")
„Ich bin Hanns Kröger" der singende Kopierer, alles was mit K anfängt bringt mir Glück: Komputer, Kommodore, K-ASM, Kopieren ..."
Hans Kröger

PS.: Ich heiße wirklich Hans Kröger, deshalb finde ich das Lied meines Namensvetters auch so gut.

(Anm. d. Red.: Hallo, Hans! Das mit den Adressen haben wir geändert. Daß der Brief zweimal abgedruckt wurde, liegt tatsächlich nicht an mangelnder Leserpost, sondern war einfach ein stinknormaler Fehler.)

„Master of Desaster"

Nach Lektüre d. ASM Ausgabe 1/89 fühle ich mich zum Verfassen eines Meckerbriefes verpflichtet. Denn in besagter Ausgabe Ihrer Zeitschrift haben Sie sich die Auszeichnung „master of disaster" ehrlich verdient: zu einem teilweise geradezu idiotischen Schreibstil (z.B. „Die Burschen haben also voll geloost" – s. 118) kommen die (zugegeben toll bunten) Werbeseiten diverser Software-Firmen, die zusammen mit den Tests und sonstigen Berichten ein unentwirrbares Papierchaos bilden. Machen Sie uns Lesern doch die kleine Freude und gestalten Sie das Ganze bitte etwas übersichtlicher.
Andreas Martin, Ehringshausen

(Anm. d. Red.: Tja, mit der Ordnung..., wie war das noch mit der Ordnung...am Anfang kommt Action-Games, dran, bis es alle ist, zwischendurch gibt's Feedback ab Seite 19, auf Seite 33 und 34 die Hitparaden, dann kommt wieder Action und nochmal Action und am Schluß der ASM-Service. Wo's hinpaßt gibt's die anderen Rubriken, wie Strategie, Sport und Adventures usw. Der Secret-Service, die Kleinanzeigen und die Dauer-Power sind auch immer an derselben Stelle im Heft, außer, wir haben mehr Seiten zur Verfügung, Blickpunkte werden dann auf den verbleibenden Platz verteilt... so ist das mit der Ordnung ... ach ja, manche mögen's eben bunt! Übersicht? Noch mehr Übersicht bei gleicher Qualität? Wie nur?!! Wie denn??!!???)

„Verbotener"

...Natürlich gibt es, wie üblich, ein dickes Lob an Euch!!! Am besten gefallen mir:

1. Feedback
2. Secret Service & Hint Hunt
3. Euer lockerer Sprachstil. Ich weiß wirklich nicht, was manche dagegen haben, daß Ihr Euch „anders" ausdrückt als andere Zeitschriften.

Und was soll der Brief von Gregor Sucharowski, Eure Leser seien „wahrscheinlich 9 – 11 Jahre alt". Ich z. B. bin 13. Ich verstehe aber auch nicht, daß Ihr solche oder ähnlich Briefe „Better dead than ASM" oder „Hallo, Alter Spiele Müll" abdruckt. So was ist doch nicht überlebenswichtig. Ich habe übrigens noch eine Frage an Euch: Was ist „verbotener": raubkopierte Spiele zu tauschen oder zu verkaufen???
Mad Max from WOP 1942

(Anm. d. Red.: „Verbotener" gibt's natürlich nicht. Wenn Du aber das mögliche Strafmaß meinst, dann wird der Verkauf raubkopierter Spiele natürlich höher betraft als der Tausch.)

„Public Domain"

Ich habe da so ein paar Fragen. Einige sind nur für mich interessant, manche für mich und meine Freunde.

1. Ich habe vor, eine eigene Public-Domain-Serie zu erstellen. Ich habe dafür einige Aventures in Vorbereitung sowie ein paar Spiele mit dem S. E. U. C. K.! Dies ist laut Anleitung erlaubt, da ich keinen finanziellen Gewinn aus der Geschichte ziehe. Doch nun meine Frage: Wohin damit? Soll ich an sogenannte Public-Domain-Center schreiben und ihnen meine Serie anbieten, damit sie in die Sammlung aufgenommen wird? Oder haben Sie vielleicht eine Idee oder eine Adresse?...
Guido Ruß, Oberhausen

(Anm. d. Red.: Wenn Sie selbst eine Public-Domain-Serie zusammenstellen wollen, können Sie diese natürlich einem Public-Domain-Händler anbieten, der Public-Domain für Ihr System vertreibt. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Ihre Serie an die Public-Domain-Redaktion in unserem Hause zu schicken, sofern die Serie für ein 16-Bit-System erscheinen soll. Sollte es sich um C-64-PD handeln, können sie z.B. die Firma Digital Marketing kontaktieren.)

„Raubkopierer-Diskussion"

Schon seit längerer Zeit verfolge ich die Raubkopierer-Diskussion in der ASM. Als Vorsitzender des DACG-Computerclubs e.V. habe ich schon seit einigen Jahren Erfahrungen in diesem Bereich gesammelt, die ich dieser Diskussion gerne beisteuern möchte. So ist Raubkopierer nicht gleich Raubkopierer. Hier kann man im allgemeinen in drei Kategorien differenzieren, deren Übergänge allerdings fließend sind:

a) Es ist unter Schülern üblich, daß man sich zu zweit oder zu dritt ein Programm kauft, weil man es sich alleine nicht leisten kann. Ist das bestellte Programm da, so bekommt einer, der auch den größten Anteil am Preis zahlt, das Original und die anderen kopieren sich Programm mit Anleitung.

b) Wenn ein Freund ein neues Programm hat, so bekommt man es kopiert. Ebenso gibt man selbst neue Programme kostenlos weiter.

c) Die dritte Kategorie sind Raubkopierer, die Software zu Billigpreisen verkaufen. Hier kann man ab durchschnittlich 5 DM pro Diskette Software bekommen.

Wenn man nun zu einer Bewertung der Raubkopiererei kommen will, so darf man diese drei Gruppen nicht über einen Kamm scheren.

So wird mir sicherlich jeder darin zustimmen, wenn ich sage, daß Gruppe A die harmloseste ist. Denn hierbei werden Programmierer und Softwarefirmen nicht in so hohem Maße geschädigt, wie es bei den beiden anderen Gruppen der Fall ist.

Den sicherlich größten Anteil auf dem Markt nehmen die Raubkopierer der zweiten Gruppe ein. Nach meiner Erfahrung sind hier über 90 der privaten Heimanwender mit einzuordnen. Diesem Bereich des Raubkopierertums ist durch restriktive Maßnahmen sicherlich nicht wirkungsvoll beizukommen. An einer solchen Vorgehensweise können weder Software- noch Computerhersteller, weder die Staatsanwaltschaften noch die Gerichte ein Interesse haben. Den einen gingen die Kunden verloren, die anderen verdürben sich ihr Ansehen in der Öffentlichkeit durch eine massenhafte Rechtsverfolgung dieser meist jugendlichen Raubkopierer.

Die dritte Kategorie der professionellen Raubkopierer ist anders zu bewerten, als die beiden vorgenannten. Denn diese Kopierer schaden nicht nur den Softwarefirmen, sondern auch ihren „Kunden", denen sie ja Geld für minderwertige Ware abverlangen. Die Kopien der Programme sind zwar 1:1, oftmals fehlt aber die Anleitung, die für einige Spiele und Anwendungsprogramme sehr nützlich ist.

Hier ist dann auch mit Aufklärung und Strafverfolgung einzusetzen.

Dem Kunden – und auch den Softwarepiraten – muß klar gemacht werden, daß sie sich selbst strafbar machen. Denn daß alleine das Laufenlassen von raubkopierten Programmen strafbar ist, wissen wohl die wenigsten. Und daß die Softwarefirmen, wenn aufgrund der Raubkopiererei nicht genug Programme verkauft werden, um die Produktionskosten zu decken, sich aus Bereichen des Softwaremarktes zurückziehen, zeigen die Beispiele einiger Softwarefirmen.

Die Strafverfolgung sollte sich deshalb in allererster Linie auf die professionellen Raubkopierer konzentrieren. Denn sie sind im allgemeinen diejenigen, die Raubkopien als erste in Umlauf bringen.

Die privaten Anwender sollten sich an einige Regeln halten, damit der Software-Ast, auf dem sie selber sitzen, nicht abgesägt wird.

a) Bei Anwenderprogrammen:

Im Bereich der Public Domain Software (PDS) gibt es einige Programme, die es durchaus mit kommerziellen aufnehmen können. Hier sollte man sich zunächst umsehen, wenn man für ein bestimmtes Problem eine Lösung sucht.

b) Bei Spielen:

Auch hier gibt es in der PDS gute Programme. Wer ein bestimmtes komerzielles Spiel haben möchte, sollte prüfen, ob er sich nicht auch das Original leisten kann. Ein Original hat gegenüber einer Raubkopie immer den Vorteil, daß man eine Anleitung mitgeliefert bekommt.

c) Bei Kontaktanzeigen:

Beginnen diese mit Sätzen, wie „Verkaufe neueste Amiga-Soft, ... schicke uns 20 DM und Disks, und nach kurzer Zeit bekommst Du sie mit neuester stuff zurück" oder „Habe alles, was gut und neu ist ...", so kann man davon ausgehen, daß es sich hierbei um mehr oder weniger professionelle Raubkopierer handelt. Am besten ist, wenn man von solchen Kontaktgesuchen die Finger läßt.

Aber auch Softwarefirmen sollten den Anwendern etwas entgegenkommen. Wenn ein unsauber programmiertes Game wie „Major Motion" 78 DM kostet und ein ausgereiftes Spiel wie Elite für denselben Preis zu haben ist (beide Amiga, Preisliste eines Hürther Softwareversandes), so halte ich den ersten Preis für überhöht. Die Preise für Spiele sollten in einer Relation zu der Qualität der Programme stehen. Wenn die Softwarefirmen dann auch noch die Programme, die sie zwar entwickelt, aber aus den verschiedensten Gründen nicht auf den Markt gebracht haben, als Public-Domain-Software veröffentlichten, würde der Bedarf an Raubkopien sicherlich sinken.

Generell gilt, daß die jetzige Situation für beide Seiten, sowohl Anwender als auch Hersteller von Programmen, unbefriedigend ist. Alle Beteiligten – Softwarehersteller und Raubkopierer, Anwender und nicht zuletzt auch die Staatsanwaltschaft – müssen ihr bisheriges Verhalten überdenken, wenn der Raubkopiererei wirklich ernsthaft und wirkungsvoll begegnet werden soll. Nicht Restriktion, sondern Information ist gegenüber den Anwendern im privaten Bereich das geeignete Mittel, die Raubkopienflut einzudämmen.

Roland Richter, Martfeld

„Über Entwicklungsstufen und Chaotenlayout"

Als ich vor einiger Zeit zum Zeitschriftenhändler ging, dem Kassierer 6,50 Mark über die Theke warf und aus dem Regal das absolut beste Computer-Softwaremagazin nahm, was es im Moment auf dem deutschen Markt gibt, da sah ich zum ersten Mal Eure ASM. Nun liegen also auch schon bei mir einige ASM-Ausgaben auf der Mülltonne, und jetzt ist wohl die richtige Zeit, Euch einen ersten Leserbrief zu schicken.

Anfangen will ich ganz vorne, ganz oben rechts. Genau! Da steht der Preis, der ja wohl gelinde gesagt unverschämt hoch ist. Die ASM wird ja nicht gerade auf Seidenpapier gedruckt (eher Klopapier), außerdem verwendet Ihr auf etlichen Seiten SW-Fotos, um den sauteuren Colordruck zu vermeiden. Daß die meisten SW-Fotos unscharf – und somit auch sinnlos – sind, stört mich dagegen nicht. Den Hinweis auf hohe Einnahmen durch Werbung spar ich mir.

Warscheinlich werdet Ihr aber den Preis noch auf acht Mark erhöhen, um die Mineralölsteuer abzufangen. Die wirklich guten Ölgemälde von Mark Bromley werden im Zuge dieser Aktion sicher durch Coverfotos von Manilein ersetzt.

Schlagen wir nun einmal um und direkt weiter. Auf Seite drei war nämlich Donald Bug zu erkennen. Im folgenden findet man etwas, was Ihr Inhaltsangabe zu nennen wagt. Diese ist weder in einzelnen Rubriken gegliedert, noch vollständig und ausführlich, aber so wird man wenigstens dazu gezwungen alle ASM, die man sein Eigen, nennen muß, durchzuwühlen, wenn man z.B. retrospektiv einen bestimmten Bericht lesen will.

Kommen wir jetzt zum Inhalt exklusive Feedback und Secret Service. Diese Leckerbissen will ich mir bis zum Schluß aufheben. Was mir zum Inhalt aufgefallen ist: Guter Umfang, befriedigender Schreibstil, völlig chaotische und amateurhafte Aufmachung und Euer dummes Moralgequake bei Kriegsspielen. Dazu zuerst etwas.

Wenn Euch Kriegsspiele von vornherein nicht gefallen – wegen der Grafik, dem Spielablauf u.a. –, dann legt Ihr immer großen Wert darauf, Eure Moralvorstellungen an den Mann zu bringen. Wenn Euch aber ein Spiel „mordsmäßig" Spaß gemacht hat, kommt immer die „Moral – ja, aber es sind doch nur Pixel" Ausrede. Mit dem ganzen Zirkus wollt Ihr wahrscheinlich der BPS imponieren oder Euch bei den „Kids" als Pazifistenengel darstellen. Vorschlag: Ihr zeigt Eure Moral bei allen (!) Kriegsspielen deutlich in der Benotung. Die Motivation und der Spielablauf sollten dann konsequent mit 0 Punkten bewertet werden.

- Ihr könntet natürlich auch davon ausgehen, daß die Leser selber eine Moral haben, die sie zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden läßt, und die Kriegsspiele eben als Spiele mit Pixelgrafik sehen, die Ihr auch dementsprechend beschreibt und bewertet.

Doch nun zur Aufmachung des Inhalts. Man sollte immer schwarz auf weiß schreiben/drucken und nicht rot auf hellrot, dunkelblau auf schwarz usw. Manches ist schlichtweg eine Unverschämtheit, wie z.B. Heft 3/88, Seite 115.

Frage: Habt Ihr schon einmal mit dem Gedanken geliebäugelt, eine Art von Gliederung in Euer Faltblatt zu bringen? Testberichte, Reportagen, Feedback, Secret Service und alles andere ist momentan ja völlig chaotisch in Eurem Info-Blättchen verteilt. Vereinzelt findet man Testberichte unter Reportagen gequetscht, oder man findet sie (wenn man Glück hat) als Einspalter versteckt zwischen Werbeanzeigen.

Sämtliche anderen Lückenfüller und Banaltests würden bestimmt wegfallen, wenn man einheitliche Testberichtgrößen einführt. Ich denke da an eine halbe, eine und (höchstens) zwei Seiten.

Seht Euch doch zum Beispiel einmal Heft 1/89, Seite 72/73 und ähnliche Seiten an. Die Berichte sind völlig idiotisch angeordnet, und der meiste Platz geht durch die Idiotenkästen wie „Es 'burnert' auf dem Nintendo" verloren (übrigens eine an Aussagekraft nicht zu überbietende lexikalische Kostbarkeit). Es würde Geist und Niveau zeigen, wenn man statt Überschriften wie „Altes Schwein" und „Das Hackemännchen" die Namen der Spiele abdruckt.

So, jetzt kommt's: Das Feedback ist gut. Ja, ja! Ihr habt richtig gelesen. Das Feedback ist gut.

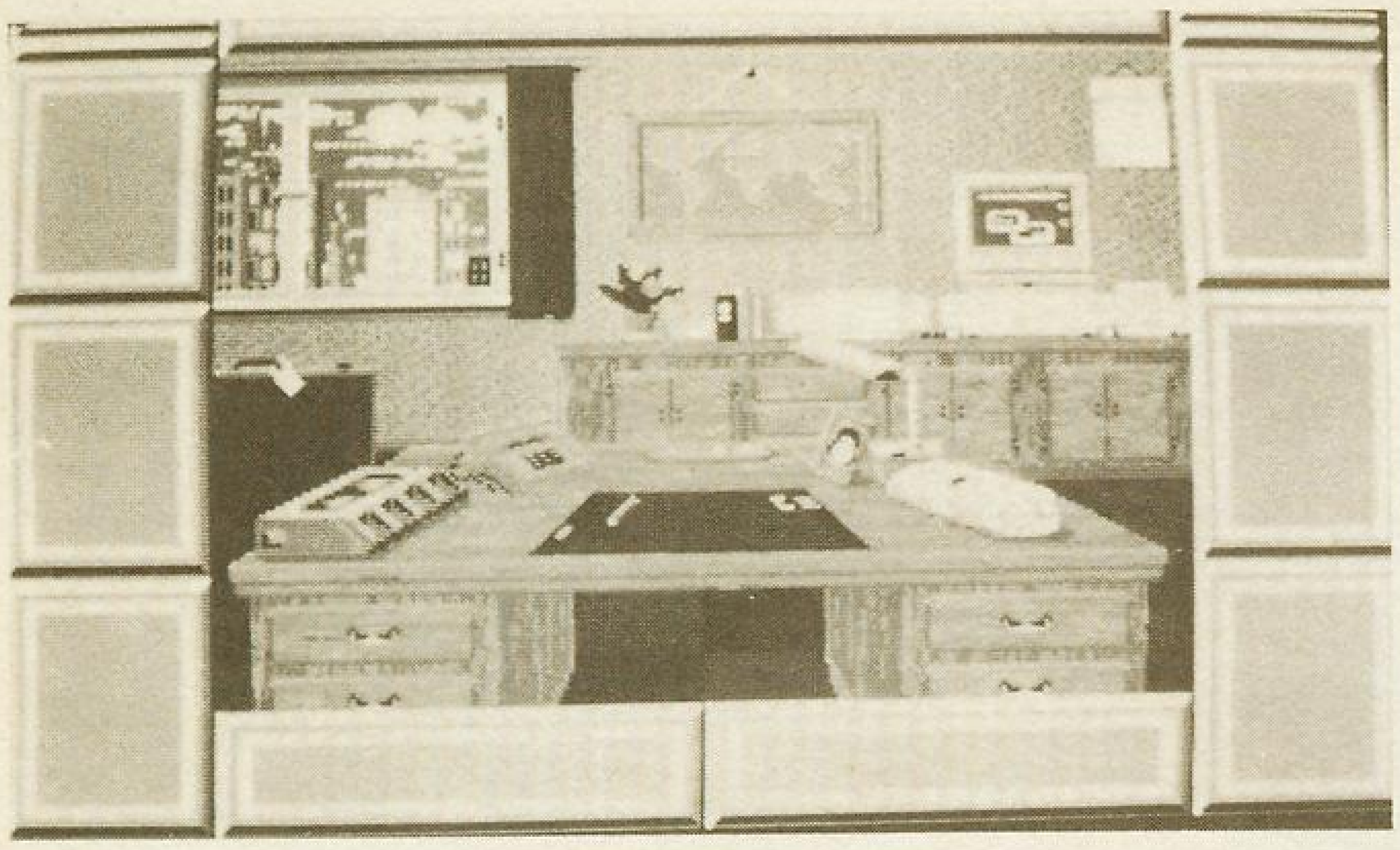
Der Secret Service mit Kopfnuß ist ebenfalls eine gelungene Einrichtung. Ihr solltet allerdings Karten und Skizzen, die von Einsendern mal eben so auf dem Scheißhaus gekrakelt wurden, überarbeiten. Sollte diese oder jene Änderung von Euch durchgeführt werden, werdet Ihr vielleicht in die Entwicklungsstufe 'D' aufgestuft.

Thomas Lichterfeld, Roetgen

(Anm. d. Red.: Huchgott, wir sind schon arme Wichte. Jeden Monat mühen wir uns wieder und wieder ab, unsere Brötchen durch das Erstellen eines Faltblattes zu verdienen, aber wir können's ja gar nicht schaffen... Auf unserer Entwicklungsstufe („E", oder was?) können wir machen, was wir wollen. Immer ist alles so schön vorbereitet, und dann kommt Manilein, und macht alles wieder kaputt, Martina fackelt das teure Seidenpapier ab und für unsere Leser bleibt nur so'n Scheiß. Bernd brennt mit dem Geld von den Anzeigen durch, und wir müssen den Preis schon wieder bei 6,50 DM ansetzen, damit wir wenigstens den Drucker bezahlen können. Das Finanzamt kriegt gar nichts und Uli den Rest (weil, der macht nämlich den Secret Service). Mats überlegt sich dann, wie man die übriggebliebenen Tests möglichst apart in der ASM anordnet, eine Arbeit, die von unseren Lesern irgendwie kaum gewürdigt wird. Dann macht Anette noch ein paar Farbkleckse – eins hierhin, eins dahin – und Frank schießt noch ein paar von diesen wundervollen Fotos. Zum Schluß kommt immer der Michael und mischt das Ganze einmal kräftig durch. Otti haut zur Krönung noch 'ne Salve drauf, und ... schon wieder ist ein Monat rum, und die ASM ist fertig. Wir auch – sowieso ....

*So, das war's von der Redaktions-Seite. Abschließend wollen wir mal eins klarstellen: Wir sind froh, daß ASM-Leser anderen ASM-Lesern mit ihren Karten helfen. Das ist phantastisch! Deine Äußerung: „Karten mal eben auf dem Klo..." ist unverschämt und beleidigend. Deshalb: Einen ganz herzlichen Dank an **alle**, die uns und den Lesern mit Tips + Karten weiterhelfen!)*

Im Blickpunkt



Erinnert uns das nicht an „Dallas"?

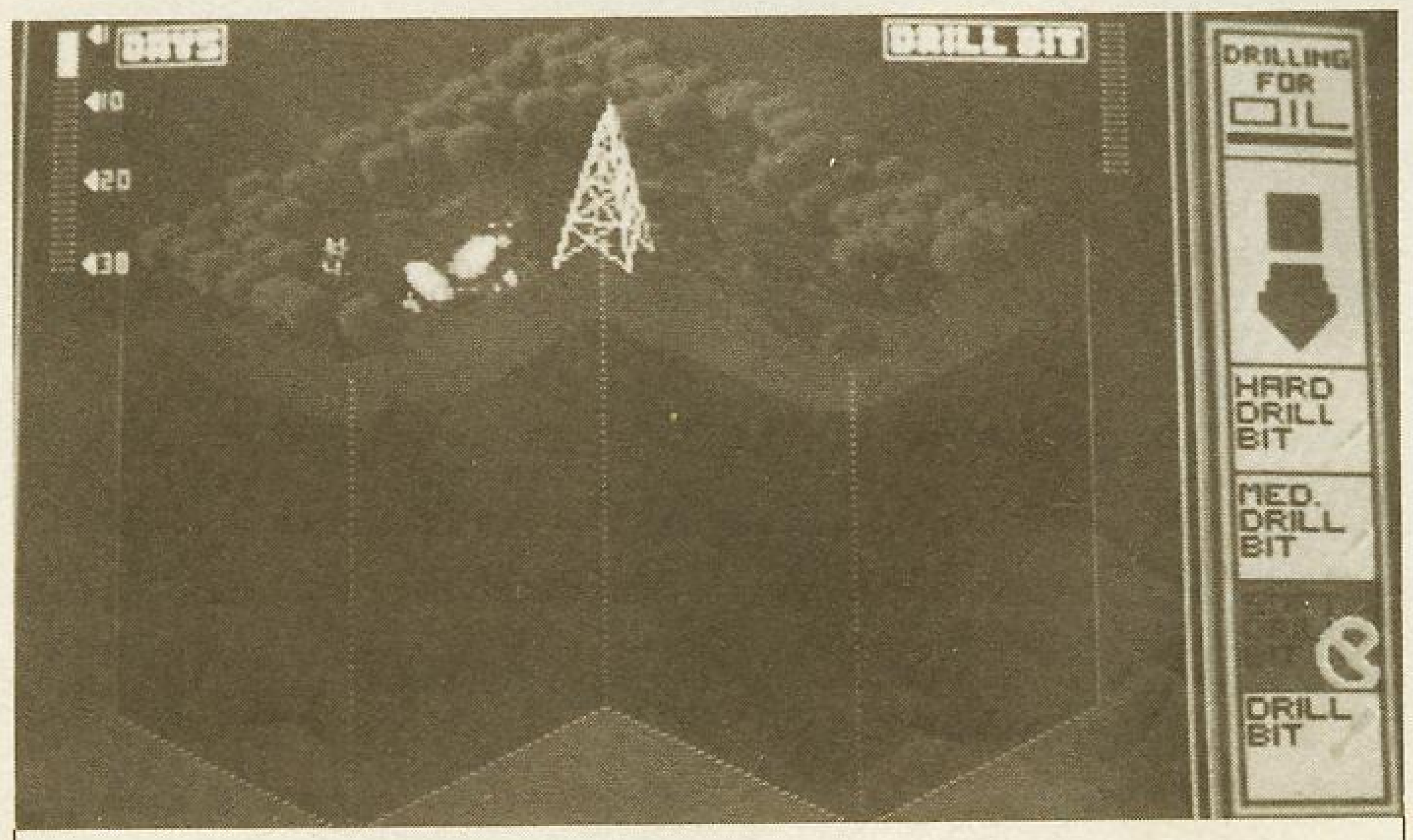
Zeitvertreib der „weißen Westen“



Es wird abgehen wie bei den Ewings, denke ich mir, und wenn der richtige Enthusiasmus erst einmal mitspielt, dann vielleicht noch greller. Das Hannoversche Softwarehaus **RELINE** wartet ab April'89 mit einer Wirtschaftssimulation ganz besonderer Art auf. Es geht um Öl, viel Öl und natürlich auch um viel Dollars. Wer sich **OIL IMPERIUM** zulegen möchte, der bestelle sich am besten doch gleich 'nen dick gepolsterten Ledersessel mit, denn einmal so fühlen wie J.R., das ist doch was, oder?
Freunde leistungsstarker Wirtschaftssimulationen haben allem Anschein nach mit dem Besitz des OIL IMPERIUMS eine wertvolle Ergänzung ihrer Sammlung, zumal das Game die Thematik um Macht und Erfolg mal unter ganz anderem Aspekt anfaßt: Es geht hier im Vergleich zu anderen Wirtschaftssimulationen um genau eine Branche, das mehr oder weniger schmutzige Geschäft mit dem begehrten Öl. Der Spieler bekommt zu Beginn ein horrendes Sümmchen als Startkapital und kann eine von vier Mineralölgesellschaften sein Eigen nennen. Die übrigen drei Firmen können von weiteren Mitspielern belegt werden, allerdings kann man auch im Alleingang gegen den Computer sein Öl fördern.
Mit fünf „Mille" beginnt das Gerangel, man sollte jedoch auch bei dieser Summe stets sparsam sein, denn die Kosten für so manche Kleinigkeit sind doch immens. Dem Geschäftsmann ist prinzipiell alles erlaubt, was nutz- oder gewinnbringend sein könnte. Sicher bleibt es während des Spielverlaufes nicht immer aus, auch mal zu etwas illegaleren Methoden zu greifen, obgleich man Wirtschaftsspionage heut' schon eher wie ein „offenes Geheimnis" handhabt. Kriminell wird's spätestens dann, wenn man -quasi als letztes Mittel- eine Konkurrenzgesellschaft von käuflichen Dunkelmännern sabotieren läßt. Solche Schritte sind zwar oft sehr wirksam, man sollte sich bei OIL IMPERIUM jedoch über eventuelle Folgen im Klaren sein, denn auch hier kann so etwas durchaus mal aufgedeckt werden. Das Ende vom Lied: Quellenbeschlagnahmung oder Knast.

Neben derartigen Aktivitäten kann der Hobby-J.R. natürlich weltweit Gebietsstücke an- oder verkaufen, selbige auf ihren potentiellen Ertrag untersuchen, sich über Besitzverhältnisse aller Sektoren informieren, Mitbewerber bespitzeln, Bohrvorgänge leiten und steuern, Statistiken, Tabellen und geologische Querschnitte einsehen, die Financial-Times zu Rate ziehen, direkt vor Ort die Arbeiten leiten, Lieferverträge abschließen, Anlagen einkaufen,...

Der Screen ist sehr übersichtlich aufgeteilt. In der Mitte befindet sich -schön groß gezeichnet- das Büro mit dem antiken Sekretär, quasi die Zentrale aller Entscheidungen. Direkt vor Kopf an der Wand hängt standesgemäß die große Weltkarte. Ein Blick aus dem Fenster läßt erahnen, daß man sich etwa im 25. Stock befindet, denn man sieht nicht viel mehr als graue, triste Spitzen riesiger Wolkenkratzer. Dallas live? Rechts und links des Bildes befinden sich die anwählbaren Optionsfelder (Koffer, Telefon, Schublade, Wetterkarte, PC und Zeitung), in einer Fußzeile wird das Kapital und der Name des gerade spielenden Magnaten angezeigt. Leider lag uns bis Redaktionsschluß nur eine unspielbare Demoversion (Amiga) des Ganzen vor, doch zur Erklärung der einzelnen Optionsfelder reicht es allemal:



Grafiken wie im Geologiebuch.

Die Menuefelder beinhalten jeweils einen stilisierten Gegenstand, mit dessen Anklicken alle wichtigen Aktionen direkt ausgelöst werden können. Da hätten wir erst einmal den „Koffer". Dieser ermöglicht es, direkt zum Schauplatz zu fliegen (was besonders dann vonnöten ist, wenn Saboteure eines Gegenspielers erfolgreich waren). Brennt ein eigenes Ölfeld beispielsweise, kann man selbst die Löscharbeiten vorantreiben. Selbstverständlich könnte man auch eine Firma beauftragen, aber das wird nicht billig!

Das „Telefon" erlaubt es, außergewöhnliche Ereignisse schnellstens zu erfahren. Dabei könnte es sich um eilige Angebote für Öl-Lieferverträge handeln, aber auch Detektive oder Saboteure machen manches Mal vom heißen Draht gebrauch. In der „Schublade" verbergen sich zumeist Top-Secret-Akten. Mit dieser Option kann der nicht mehr so ganz weißwestige Geschäftsmann aber auch Agenten anheuern.

Doch Vorsicht: Die sind sehr teuer. „Crubbs und Tockett" lassen sich den Monat beispielsweise mit einer Million honorieren. Auf der Weltkarte kann man sich verschiedene Länder auf der schönen Erde ranzoomen, um sie auf Ölvorkommen zu untersuchen. Auch zum Kauf der Felder ist dieses Instrument sehr wichtig. Der stilisierte „PC" steht nun für den eigentlichen kaufmännischen Teil des Games. Der User kann Ölfelder, Tanks und Öl kaufen oder verkaufen, statistische Werte abfragen, Kursverläufe verfolgen, aber auch in Bohrvorgänge aktiv eingreifen, indem er Bohrerkraft und Richtung steuert. Ja, und was die Zeitung im Geschehen zu suchen hat, steht eigentlich außer Frage. Wirtschaftsmeldungen, Sabotageakte, Kurse, und allerhand Banales entnimmt der kluge Ölmulti allmorgentlich der Financial Times.

Nun, was soll man dazu noch sagen? Ich meine, man darf auf die komplette Fassung von OIL IMPERIUM sehr gespannt sein.

RELINE verspricht eine durchweg vorbildliche Grafik und gute Soundeffekte, von denen wir auf der Demodiskette leider noch keine Kostprobe nehmen konnten. Angeboten wird das glitschige Spiel für C-64 (ca. 30 Mark Kass./ 40 Mark Disk.), IBM und Kompatible, Amiga und Atari ST (ca. 60 Mark). Bleibt nur zu hoffen, daß die Diskette vor lauter Öl nicht aus der Floppy flutscht.

MATTHIAS SIEGK

Beifall und Pfiffe

Tatatata! Premiere für eine neue Rubrik! Weil wir diesmal ein Thema „außer der Reihe" haben, sei hier nochmal Erklärung und „Schreibaufruf" abgedruckt. „Beifall und Piffe" heißt das Ganze, und hier soll's zur Sache gehen. Hier sollt Ihr die ständige Gelegenheit haben, von Euren positiven oder negativen Erlebnissen mit Softwarefirmen oder dem Service, mit bestimmten Programmen, Software-Fehlern usw. zu berichten und darauf aufmerksam zu machen.
Wir hoffen, daß Euch die neue Rubrik im Feedback gefallen wird. Wenn Ihr uns zu diesem Thema Eure Erlebnisse beschreiben wollt, dann richtet Eure Briefe wie bisher an die ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: „Beifall und Pfiffe". Wir sind gespannt!

So nicht!

Ausnahmsweise beschäftigen wir uns zur Premiere der Rubrik „Beifall und Pfiffe" mal nicht mit Softwarehäusern, sondern mit einer Veröffentlichung der Bundesprüfstelle, die den Zorn der Computer-Spieler auf sich gezogen hat. Im BPS-Report Nr. 6/88, der von der Bundesprüfstelle herausgegeben wird, berichtet ein Herr Thilo Geisler über „Computer und Telefon als rechtsradikales Propagandamittel". In dem Aufsatz werden unter anderem die Computernutzer in zwei Hauptgruppierungen unterteilt: „A) Computerfreaks, die ihren Spaß aus dem Umfang, dem Programmieren, dem Tauschen von Programmen oder gar dem Hakken...ziehen. B) Jugendliche, die danach streben, die jeweils neuesten Spiele erfolgreich zu bestehen". Geisler kommt zu dem Schluß, daß es sich bei „den reinen 'Computerspielern'...in der Mehrzahl um Jugendliche aus sozial schwachen Schichten mit geringem Selbstwertgefühl (handelt), die in einem Umfeld voller Mißerfolge wenigstens ein Stück Bestätigung erfahren...", obwohl er einräumt, daß die Grenzen zwischen den beiden Gruppierungen fließend sind. Einige Tageszeitungen haben dieses Zitat aufgegriffen. Es steht wohl außer Frage, daß die sogenannte „Nazi-Ware" zu verurteilen ist. Die Mehrzahl der „Computerspieler" allerdings ein „geringes Selbstwertgefühl" und Zugehörigkeit zu „sozial schwachen Schichten" zu unterstellen und das Computerspiel und dessen Nutzer damit zu diskreditieren, verdient unserer Ansicht nach, bepfiffen zu werden. Herr Geisler bezieht seine Einschätzung übrigens aus „den Kontakten...zu Schülern, Lehrern, Sozialarbeitern aus Freizeitheimen, Verkäufern in Computerläden, Sysops und einzelnen 'Freaks'", da zur Zeit „keine wissenschaftlichen Aussagen zu diesem Themenkomplex (die soziale Struktur jugendlicher Computer-Nutzer) vorhanden sind".

Unsere Einschätzung der „Mehrzahl der Computer-Spieler" deckt sich nicht mit der des Herrn Geisler. Wir beziehen diese Einschätzung aus den Kontakten zu tausenden unserer Leser!

Die Redaktion

.... Der Artikel aus der Rheinischen Post vom 03.01.1989
Dieser Artikel, sowie die Karikatur unterstützen ein Bild, das auch die BPS nur allzu gerne im Bezug auf Computerspieler verbreitet: Der Arme, von Minderwertigkeitskomplexen geplagte, aus sozial tiefsten Schichten stammende, leicht manipulierbare, am Ende mit Sicherheit in die Kriminalität abrutschende, gewaltgeile Schlucker. Und solche, am Rande der Gesellschaft stehende Kreaturen, müssen ja geschützt werden bzw. vor denen muß man die Gesellschaft schützen. Und obendrein wird diese arme Sau (der durchschnittliche Computerspieler) auch noch mit Nazi-Spielen bombardiert, denen er dann schließlich willig nachgibt. Und da, laut BPS, 85 % der Zeit am Homecomputer mit Spielen verbracht wird, muß schnellstens etwas getan werden, um alle verirrten Computerfreaks wieder auf den richtigen Weg zu bringen.
Ich als 17-jähriger Computerbesitzer habe bis jetzt noch keinen Kontakt mit Nazi-Spielen gehabt (von einem gewissen Cinemaware-Spiel mal abgesehen, wobei dieses aber nicht unter die in der RP genannten Kriterien fällt, weil der Sinn von Rocket Ranger ja nicht der ist, mich für den Nazionalsozialismus zu begeistern!). Und falls mir ein solches Programm mal in die Hände fallen sollte, weiß ich, wie ich es zu behandeln habe und wie ich darüber zu denken habe. Und ich bin sicher, daß die meisten Computerbesitzer sich darüber ebenfalls im klaren sind. Aber ich finde es einfach ungerecht, daß die BPS ein solches Bild verbreitet und wir, die Betroffenen, uns nicht dagegen wehren und dieses Bild richtigstellen können. Denn daß dieses Bild völlig falsch ist, liegt auf der Hand. In meinem Freundeskreis z. B. gibt es einige Computerbesitzer, jedoch keinen „aus sozial schwachen Schichten" oder mit „geringem Selbstwertgefühl". Und alle Computerbesitzer, die ich kenne, spielen hauptsächlich mit ihrem Computer. Ich kann mir also beim besten Willen nicht vorstellen, daß die Hauptbenutzer von Computerspielen aus den von der BPS genannten Gruppen kommen, erst recht nicht, wenn man bedenkt, was Computer und Disketten so kosten. Daß Nazi-Spiele verheerend sein können, steht außer Frage, aber wie die BPS davon auszugehen, daß sich jeder Computerspieler davon beeinflussen läßt, ist bei weitem zu pauschal gesehen. Ich halte den Großteil der Computerbesitzer für fähig, die Gefahren von Nazi-Programmen zu erkennen und solche Spiele nicht ernstzunehmen.
Rick Blaine, Ratingen 4

☆ ☆ ☆

So, jetzt möchte ich erstmal Dampf ablassen ... Nach zweifelhaften Indizierungsaktionen der BPS hat man sich ja auch mittlerweile daran gewöhnt, mehr oder weniger „kernige" Aussagen der o. g. Stelle zu hören. Was ich aber in den Kieler Nachrichten vom 03.01.1989 lesen mußte, ist ja wohl die Höhe!
Endlich wissen wir aus „berufenem" Munde, daß wir... aus sozial schwachen Schichten mit geringem Selbstwertgefühl kommen... und... in einem Umfeld voller Mißerfolge wenigstens ein Stück Bestätigung erfahren...

So sehr ich die in diesem Artikel von der BPS kritisierten Neo-Nazi Programme, wie sicherlich alle Leser, verachte, aber diese Äußerungen gehen mir entschieden zu weit.

Der zweite Punkt meines Schreibens ist Kritik am Leserbrief von „The KPR-Syndicate" aus der ASM 1/89. Ich bezweifle doch sehr, daß in der Bundeswehr der „Dritte Weltkrieg" simuliert wird. Das ist eine Äußerung, die man so nicht stehen lassen kann. Die Aufgaben der Bundeswehr sind klar im Grundgesetz festgeschrieben. Sie ist und bleibt eine Armee, die ausschließlich der Verteidigung unseres Staates und seiner Bevölkerung dient.
Dritter Punkt: Wenn ein Leser ans FEEDBACK schreibt, sollte der den Mut haben, seinen richtigen Namen zu nennen und nicht unter Pseudobezeichnungen mehr oder weniger „Müll" zu schreiben... (siehe ASM 12/88 „Automatic Crack" etc.)
Thomas Gräfe, Kiel

Hastig, hastig!

Programm: Willow, **System:** IBM und Kompatible auf CGA-/ EGA-Karte, DOS 3.2, mind. 512 KB, Tandy, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Mindscape Inc., USA, **Muster von:** [26].

Sehr spontan reagierte **MINDSCAPE** mit der Entwicklung eines Computerspielches zu George Lucas' gleichnamigem Kino-Hit **WILLOW**. Eifrige Kinogänger werden das jüngste Fantasy-Märchen sicherlich nicht verpaßt haben. Sollte jedoch unter all den Filmbegeisterten ein Computerfreak sein, der sich schon sehnsüchtig auf die Versoftung von WILLOW gefreut hat, so müßte man demjenigen leider von dem eh nicht ganz preiswerten Spaß abraten. Ich frage mich, woran es gelegen hat, denn der Gesamteindruck in der Redaktion war alles andere als positiv. Fast könnte man vermuten, daß bei der Entwicklung dieses Games in kürzester Zeit ein klein wenig „gehudelt" wurde. Betrachtet man beispielsweise das selbst für einen PC extrem ruckelnde Scrolling in einigen Levels, dann könnten einem in der Tat die Haare zu Berge stehen.
Ich selbst habe mir WILLOW auf der Leinwand reingezogen und war wirklich begeistert. Eine gute Story, tolle, farbenfrohe Effekte, viel Spannung und Action. Was hätte man aus dem Stoff alles machen können? Das vorliegende Programm jedoch zeigt lediglich die mittelmäßige Umsetzung einzelner Actionsequenzen, zweifellos die Höhepunkte des Films, leider jedoch recht zusammenhanglos aneinandergereiht. Nach dem Installieren des Games scrollt eine langatmige Illustration vertikal über den Screen, in welchem einige Schlagwörter in fetter Schrift hervorstechen. Der User hat die Wahl, sich an den chronologischen Verlauf der Handlung zu halten oder sich eine Option



Es darf „gebattelt" werden (IBM-PC)

aus dem Angebot herauszufischen. Auf jeden Fall muß er mit dem Cursor per Maus, Joystick oder Tastatur die Schlagwörter anklicken, damit sich etwas tut. Hält man sich an den originalen Spielablauf, so beginnt das Game mit den „Dungeons of Nockmaar Castle". Die Amme Ethna, in deren Rolle der User schlüpft, muß versuchen, aus den unterirdischen Gängen der Burg mit dem Säugling zu entkommen. Weiter geht's mit der Hatz durch den tiefen Forst („Woods"). Der Spieler übernimmt nun die Rolle WILLOWS, der das Baby gefunden hat und nun vor den Bluthunden und den Horden der bösen, bösen Königin fliehen muß. Einmal stolpern bedeutet hier schon Tod. Nach einem mehr oder minder spannenden Zauberlevel („Spellcasting") gelangt man zu den „Ice Caves", den Rodelbahnen aus Eis. Während sich das Rodeln im Film auf dem Eis abspielte, schießt man auf dem PC nun durch lange, ruckelige Eistunnel hindurch. Meist brechen sich die Screen-Helden schon sehr schnell an dicken Eiszapfen den Hals. Wer nun noch ein wenig kämpfen will, Mann gegen Mann quasi, der kann sich noch in der Option „Battle" üben. Man steuert Madmartigan, der unentwegt über irgendwelche eigenartigen Hindernisse hüpfen muß, bevor er endlich auf General Kael, den Bösewicht stößt. Wer nun alle Level erfolgreich hinter sich gelassen hat, der darf sich abschließend noch im „Final Battle" versuchen, einer Sequenz, die dem Zauberspiel „Spellcasting" nahekommt.
WILLOW ist mit Sicherheit nicht das schlechteste Game. Die Tatsache, daß die Erwartungen aufgrund des aktuellen Kinostreifens natürlich sehr hoch sind, kommt dem Produkt von MINDSCAPE nicht gerade zugute. Schlechtes Scrolling und ein sehr nerviger Sound beeinflussen die negative Meinung des Users zusätzlich. Die Grafik an sich ist zwar nicht außergewöhnlich, aber dennoch relativ vertretbar. Nur an Action fehlt's ein bissl, so daß meine Motivation nach einiger Zeit endgültig auf dem Nullpunkt angelangt war. Das absolute Ende der Geschichte bereitete uns freundlicherweise unser PC selbst, denn beim Versuch, das Programm auf Festplatte zu speichern, zerstörte er schnell und gründlich den Inhalt unserer Diskette.

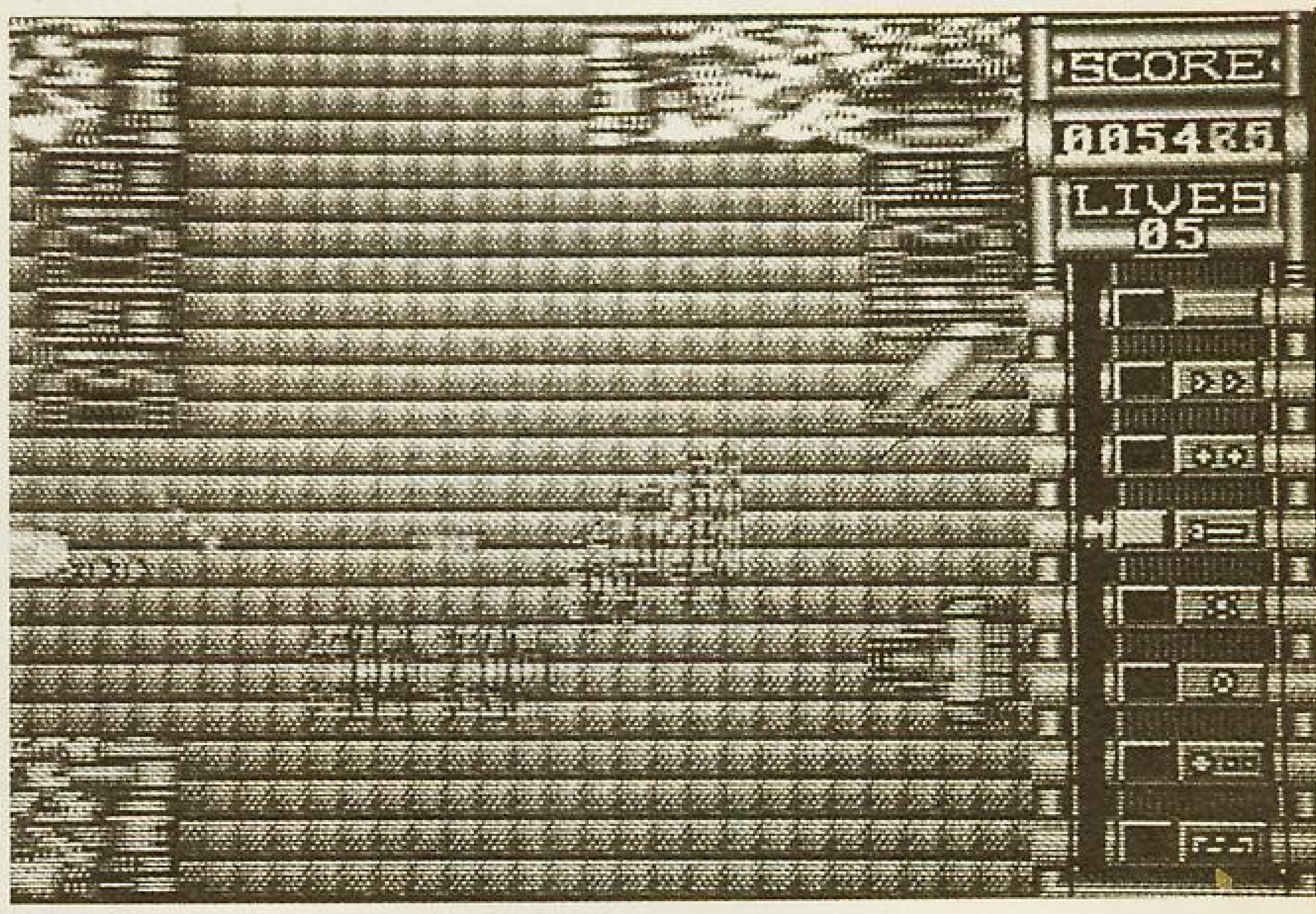
Matthias Siegk

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Wenig Spiel für zuviel Geld

Programm: Hyperdome, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65,- DM, **Hersteller:** Exocet Software, **Muster von:** Hersteller.

Mittlerweile ist der softwareverwöhnte User ja schon einiges gewohnt. Seit 1986 gab es immerhin manche neue Spielideen, die Spaß machten und begeistern konnten. Hauptsächlich Neues erwartet der User also. Umso frustrierender ist es, wenn man voller Erwartung ein Spiel kauft und dann feststellt, daß die Spielidee uralt ist (mein Opa kannte sie auch schon). Nix Neues, und dafür auch noch Geld ausgeben? Erst einmal weiterlesen...



Wüste Action auf dem ST

Der Ladevorgang ist bei **HYPERDOME** von **EXOCET** nicht gerade besonders kurz. Das stört aber weniger als das ständige Nachladen während des Spiels. Nach einiger Zeit sieht man das Mutterraumschiff auf dem Screen. Aha, es geht los ... aber vorher wird noch einmal geladen. Jetzt aber wirklich: Eine Hintergrundlandschaft, die im ersten Level überhaupt noch nichts Sehenswertes zu bieten hat, scrollt von rechts nach links über den Bildschirm. Dann fängt es auch bald aus allen Ecken zu ballern an. Ab jetzt darf gezapp(el)t werden. Wer sich seiner Sache nicht absolut sicher ist, muß nicht gleich glauben, er hätte was getrunken. Das Raumschiff wackelt und schwankt wirklich nach einem Treffer. Aber das ist ja nicht Sinn des Spieles. Dieser besteht nämlich in heftiger Gegenwehr gegen alles, was abzuballern ist.
Bald geht's recht hektisch auf dem Screen zu, und man hat (anfangs noch) Mühe, sich einen Weg freizuballern. Doch da helfen weitere Waffensysteme. Jedesmal wenn man einen Felsbrocken weggeschossen hat, erscheint ein Pfeil. Fliegt man über diesen hinweg, gibt's ein neues Waffensystem. Das aktuelle Waffensystem wird am rechten Bildschirmrand angezeigt. Trotz erhöhter „Ballerkraft" kann's manchmal noch wüst zugehen.
Am Ende des Levels – zwischendurch zeigen die Programmierer auch einmal, daß sie von Scrolling etwas verstehen – wird dann wieder auf bewährte Art nachgeladen, bevor's ans Eingemachte geht. Es erscheint ein häßlicher, übergroßer Klumpen, der ein Raumschiff darstellen soll. Gelegentlich feuert er und versucht, das eigene Raumschiff plattzumachen. Man drückt nun heftig und oft den Feuerknopf, bis Obenerwähntes explodiert. Auf zum nächsten...Nachladen.
Im zweiten Level sieht es grafisch schon etwas schöner aus. Ein permanenter Grauton soll viel Metall vorgaukeln, daß man abschießen darf/ kann/ muß/ soll. Und so geht es auch das ganze Spiel über weiter. Von einigen Variationen abgesehen ist HYPERDOME auch nur ein 88er *Scramble-Remix*. Die Grafik, die eigentlich nur mittelmäßig ist, kann deshalb ebensowenig motivieren wie der Sound, der genausogut von einem 64er kommen könnte. Lange hält man es wirklich nicht aus.
Immer mehr verstärkt sich bei mir der Eindruck, daß HYPERDOME eigentlich ein Low-Price-Game ist. Auf dem Spectrum oder dem 64er könnte man für solch ein Spielprinzip sicher nicht mehr als 15 Mark verlangen. Aber nur wegen dem ST gleich mehr als 'nen „Fuffi" springen lassen...?

Peter Braun

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Ein merkwürdiger Cocktail!

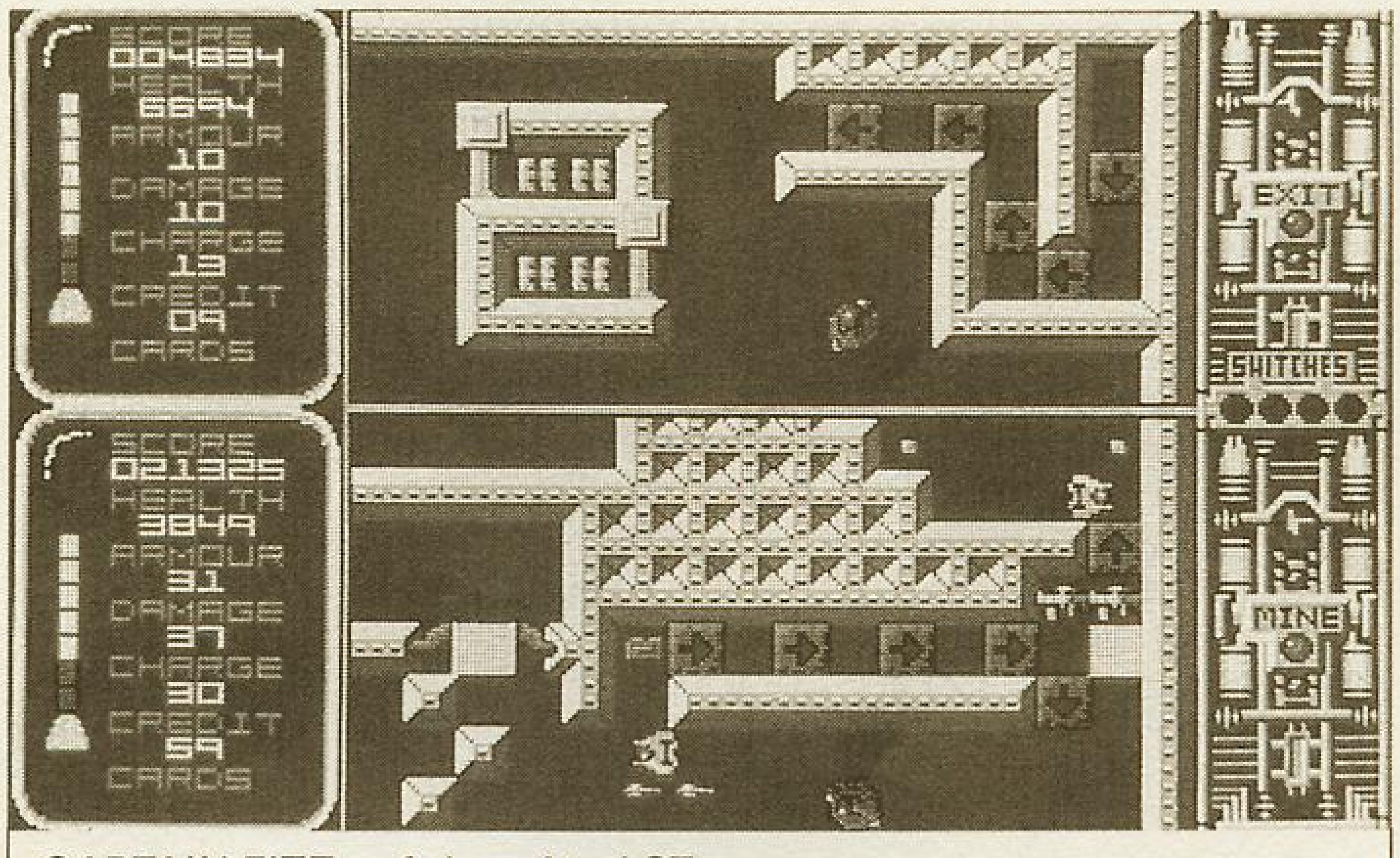
Programm: Captain Fizz, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Psyclapse, Liverpool, England, **Muster von:** [26].

Alle mal herhören! Stellt Euch bitte mal folgendes vor: Man mixt einige Elemente aus *Quadralien, Rambo III* und *Im Adlerhorst* (Name v. d. Red. geändert) zusammen, verleiht diesem Cocktail ein paar Spritzer eigener Ideen und glaubt, damit 'ne akzeptable Software hingezaubert zu haben. Nun dieser Cocktail wird sicher kein „Longdrink! Geschüttelt, nicht gerührt, hat ihn das renommierte Liverpooler Haus *Psygnosis* unter ihrem Action-only-Label **PSYCLAPSE.** Der Name: **CAPTAIN FIZZ** (nicht zu verwechseln mit „Gin Fizz"!).

Genug des Geschwafels, kommen wir gleich zur Sache: Der erste Eindruck ist meist der beste. So wollte ich meinen Augen nicht trauen, als ich das besagte Produkt ins ST-Laufwerk schob und nach einigen Sekunden das vernahm, was mich ehrlich schockierte – ein Spielprinzip und -konzept, das nun gar nicht so recht dem guten Image von PSYGNOSIS/ PSYCLAPSE entspricht: Flakkernde Sprites, ruckliges Scrolling, winzige Typen, schlechte Animation und wenig musikalische Untermalung. Das Ganze spielt sich in der Draufsicht ab (ähnlich dem Indi-Game, dessen Name wir oben genannt und verändert haben). Ich spielte übrigens schon etwa 20 Minuten, bis ich bemerkte, daß es sich bei meiner Spielfigur nicht um eine deformierte Kugel sondern um einen menschlichen Kämpfer handelte! Der Bildschirm ist in zwei Teile geplittet, oben kämpft Spieler 1 in Blau, unten Spieler 2 in Rot.

Da es in der äußerst mageren, uninformativen Anleitung hieß, man kann wahlweise allein oder mit einem Kollegen spielen, versuchte ich es mit dem blauen Männchen zunächst auf eigene Faust („F1" für Spieler 1; „F2" für den Mitstreiter)...

Ziel des Spiels ist es (ich lasse mal die Story von Alien-, Generatoren- und Haupt-Rechner-Zerstörung weg), feindliche Außerirdische, dargestellt als flakkernde, plumpe Jets oder Panzer, zu eliminieren, sogenannte farbige Karten und Symbole aufzunehmen, um sich den Weg zum Lift zu verschaffen. Dazu muß man die Karten besitzen, um Zugang durch die entsprechend farbig dargestellten Tore zu erhalten. In einer Anzeige links im Screen (übrigens in Deutsch; in schlechtem!) erkennen wir den Zustandsbericht, der Auskunft über unsere Gesundheitspunkte gibt, aber auch anzeigt, welche und wie viele Karten, Ladungsenergie und sonstiges zusammengetragen wurde.



CAPTAIN FIZZ auf dem Atari ST

Man ballert sich also hektisch durch die Gänge, passiert Tore und versucht, den Weg zum Lift zu finden (rundes Etwas, das so lange geschlossen ist, bis man eine bestimmte Anzahl von Symbolen und Karten mitgenommen hat). Nun gut, endlich war es dann soweit: Ich finde die geöffnete Luke, fahre drauf, mein Männchen verschwindet. Die obere Bildschirmhälfte verdunkelt sich, eine Info kommt vorbeigescrollt, die besagt, daß ich mich gerade im Lift befinde, bald im nächsten Stockwerk ankomme und, jetzt kommt der Gag, auf meinen Mitstreiter warte!! Also doch kein Spiel alleine möglich. Was blieb mir anderes übrig, als „F2" zu drücken, um den Jungen auch zum Ausgang zu befördern. Das tat ich dann auch. Dumm nur, daß ich ja schon alle Karten abgeräumt hatte, so daß der Kollege natürlich keine Chance hatte, durch die Tore zu kommen. Nur meinem Gedächtnis hatte ich es zu verdanken, daß ich den sicheren und einfachsten Weg zum Lift noch kannte. Somit gelang ich in Level 2...

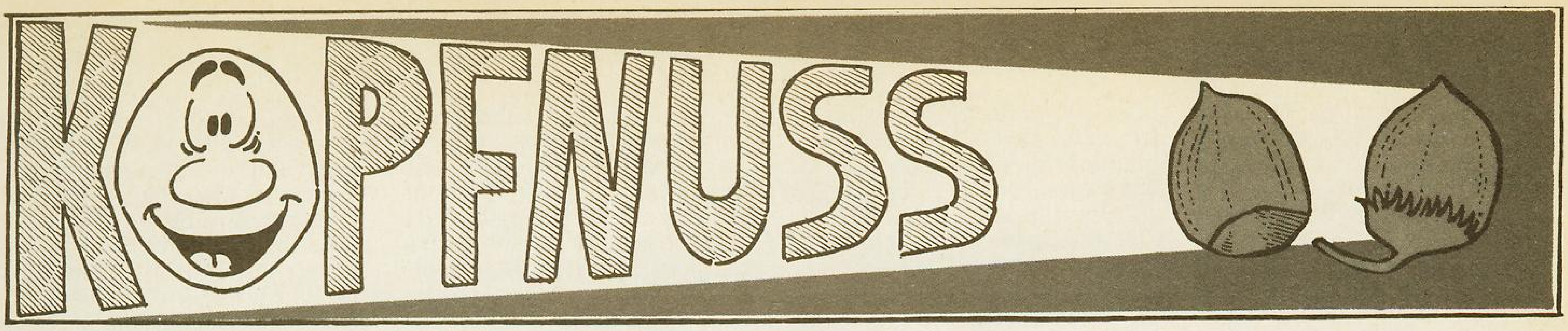
Ich möchte mir die Beschreibung der nächsten Level sparen, da sich nicht allzuviel ändert. Vielleicht gibt's hier und da mehr Aliens, auch tauchen Panzer auf, aber im wesentlichen haben wir den gleichen Spielablauf. Das einzige, was dem Programm erspart hat, in die Annalen des „Flops des Monats" zu gelangen, ist die Tatsache, daß man neben der stupiden Ballerei ein wenig taktisches Geschick benötigt (also denken muß; iss ja auch mal ganz schön!), um sich den Weg zum nächsten Lift zu bahnen. Außerdem gibt es ein paar Überraschungsmomente, die in der dünnen Anleitung nicht beschrieben sind. Ich denke da beispielsweise an einen Raum mit grünen Trichtern. Wenn man diese berührt, wird die Gesundheit des Spielers (der Figur natürlich) aufgefrischt; und man erhält als Belohnung für diese Entdeckung „Freikarten" in allen vier Farben.

Wichtig für die Jungs und Mädels, die sich an CAPTAIN FIZZ (der Name taucht übrigens nur in der Anleitung ein- oder zweimal auf; sonst kein Bezug zum Spiel!) heranwagen, sind einige Tastatur-Befehle: „F3" = Pause; „F4" = weiterspielen; „F7"=Smart-Bombe für Spieler 1 (läßt alle Gegner im Umkreis von einigen Pixeln zerplatzen) und „F8" – dasselbe für Spieler 2. Die wichtigste und am meisten benötigte Funktion ist die Selbstzerstörungstaste („F5" – Spieler 1 und „F6" für den anderen)!

Ich muß sagen, ich bin tief enttäuscht über das, was PSYGNOSIS sich da eingehandelt bzw. aufgekauft hat. Nach solch großartigen Games, ich möchte stellvertretend mal *Menace* nennen, **durfte** man eigentlich CAPTAIN FIZZ nicht nachziehen. Übrigens: Die Software-Truppe, die für das Ding verantwortlich zeichnete, heißt **POWERHOUSE SOFTWARE –** da klingelte es bei mir. Wird doch wohl nicht der einstige Produzent von Low-Budget-Software minderer Qualität sein?

Manfred Kleimann

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	3



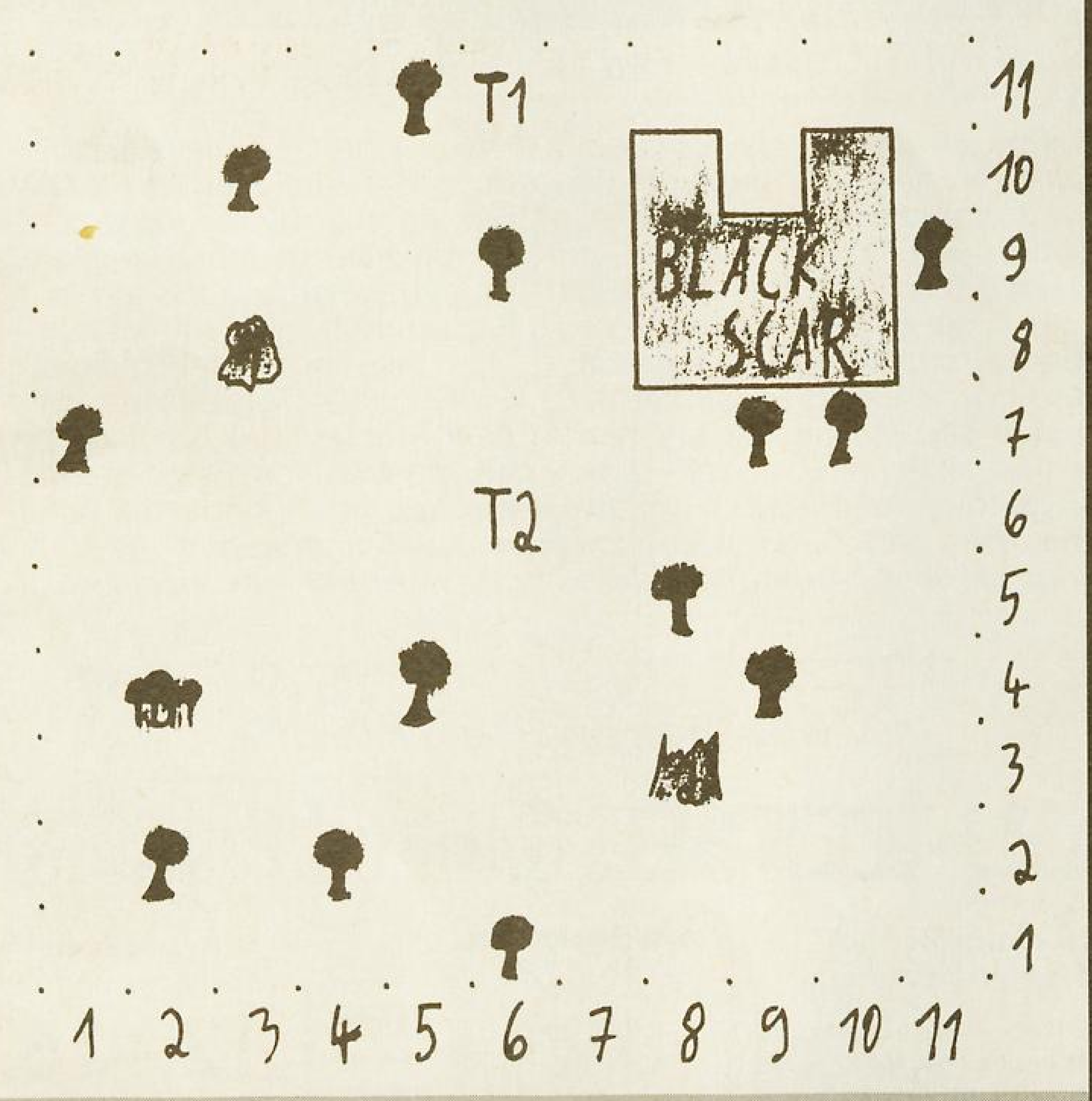
BARD's TALE III – Teil VI

Fortsetzung aus ASM 2/89

Die erste Station nach der Ankunft in der Dimension 'Tenebrosia' dürfte wohl die Stadt 'Black Scar' sein, da man in den hiesigen Pubs (wie auch in den anderen Städten schon bereister Dimensionen) einige nützliche Informationen für die Lösung des Auftrags erhält, der, wie Ihr ja sicherlich bereits wißt, darin besteht, eine Person namens 'Sceadu' zu finden, die der Party dann mehr oder weniger freiwillig ihren Mantel und Helm aushändigen soll.

So erfährt man nach der Gabe eines kleinen Trinkgeldes in einem der zahlreichen Pubs, daß ein Schloß ein wichtiges 'Item' für die erfolgreiche Suche nach 'Sceadu' ist und daß man 'Sceadu' selbst in der Mitte von 'Nowhere' findet. Außerdem gibt es in 'Black Scar' noch eine 'Bard's Hall', in der sich die Party einige sehr unverständliche Balladen anhören kann. Die Barden der Party können sich hier außerdem für 60000 Goldstücke den letzten erlernbaren Song, nämlich 'Minstrel Shield', aneignen. Auch die Magiekundigen kommen in dieser Stadt nicht zu kurz, da sie in der 'Wizard's Guild' für 50000 Goldstücke ebenfalls den letzten erlernbaren Zauberspruch ('Gotterdamurung'=NUKE) erlernen können. Zuguterletzt kann natürlich die gesamte Party in der 'Wizard's Guild' 'advancen', so daß sich kein Partymitglied in irgendeiner Weise benachteiligt fühlen muß. Nachdem sich die Party dann mal wieder mit einem 'Wineskin' eingedeckt hat, kann diese die Stadt verlassen und das Abenteuer beginnen: Zuallererst sollte der 'Wineskin' im 'Tar Quarry' mit 'Molten Tar' gefüllt werden, da man diesen anschließend benötigt, um im 'Dark Copse' einen Baum wegzubrennen, der den Zugang zur 'Shadow Door' versperrt, die man mitnehmen sollte. Der 'Tar Quarry' ist ein einleveliges Dungeon mit einer kleinen Besonderheit; es gibt hier, abgesehen von den äußeren Begrenzungswänden und den paar Mauerstücken, die die Teerquelle in der Mitte des Dungeons umzäunen, keine Wände, die irgendwelche Gänge oder Nischen abgrenzen. Dafür gibt es eine ganze Reihe von Feldern, auf denen sich vielfaches Unheil in Form von 'Anti-Magic', 'Trap', 'Sound of Silence', 'Attack', usw. anbahnt, und die diese Funktion übernehmen. Man muß also nicht unbedingt auf diese kräftezehrenden Felder treten, wenn man zur Teerquelle gelangen will; man braucht nur die aufgezeigten Gänge zu benutzen und kommt so unbeschadet ans Ziel. Nachdem der 'Wineskin' mit 'USE WINESKIN' an der Teerquelle gefüllt worden ist, kann man sich zum 'Dark Copse' bewegen, um dort die 'Shadow Door' einzukassieren. Diese befindet sich in der Mitte des Wäldchens hinter einer Reihe von Bäumen, die man, wenn man will, allesamt mit dem 'Molten Tar' (USE WINESKIN) wegbrennen kann. Um an die Tür ranzukommen, reicht es allerdings aus, wenn man nur einen Baum wegbrennt, und zwar einen, der sich entweder in einer senkrechten oder aber in einer waagerechten Linie zur 'Shadow Door' befindet. Man kann mit dem 'Molten Tar' übrigens nicht nur im 'Dark Copse' Bäume wegbrennen, sondern überall in Tenebrosia. Wenn man dann schon mal die Tür hat, sollte man sich auch auf die Socken nach dem dazugehörigen Schloß machen, oder etwa nicht? Dieses findet man im düsteren 'Shadow Canyon' in einem Teil des Gebirges, in den man nur an zwei Stellen mit Hilfe des Zauberspruchs 'Phase Door' gelangen kann, da er ansonsten völlig vom Rest des Dungeons abgeschnitten ist (Diese Stellen habe ich wieder mit roten Doppelpfeilen markiert). Nach der Kraxeltour im 'Shadow Canyon' kann sich die Party endlich in die Mitte von 'Nowhere' begeben und dort Tür und Schloß in den Boden einsetzen (USE SHADOW DOOR + USE SHADOW LOCK), worauf ein Einstieg in 'Sceadu's Deme' entsteht. 'Sceadu's Deme' ist ein zweileveliges Dungeon, das keine extravaganten Features enthält und deshalb schnell abzuhandeln ist. Im ersten Level muß man sich lediglich zum Portal des zweiten Level vorarbeiten, was keine besondere Schwierigkeit ist. Um im zweiten Level auf 'Sceadu' zu stoßen, ist es nicht unbedingt notwendig, den inneren Räumlichkeiten dieses Dungeons einen Besuch abzustatten, es ist aber auch nicht verboten. Die einzelnen Abschnitte dieses Dungeons sind durch passierbare Mauern miteinander verbunden und auf der Karte selbstverständlich eingezeichnet. Hat man die von unsichtbaren Wänden umgebene Kammer von 'Sceadu' schließlich erreicht, steht der Party noch mal ein harter Kampf bevor, denn 'Sceadu' ist ein verdammt harter Brocken, der auf die magischen Kräfte der Zauberer meist nur mit einem müden Lächeln reagiert. Da derselbe auch stets einen gewissen Abstand zur angreifenden Truppe einhält, besteht die einzige gute Chance, ihn zu erledigen darin, daß man auf die 'Hide In Shadows'-Fähigkeit des Diebes zurückgreift. Wenn dieser dann bis zu 'Sceadu' vorgedrungen ist und der diebische Waffenstreich gleich zu einem 'Critical Hit' führt, kann man sich glücklich schätzen, denn bei einem

WILDERNESS OF TENEBROSIA



Wilderness of Tenebrosia:

T1.) The ground seems well worn here.
T2.) You seem to be in the middle of Nowhere.

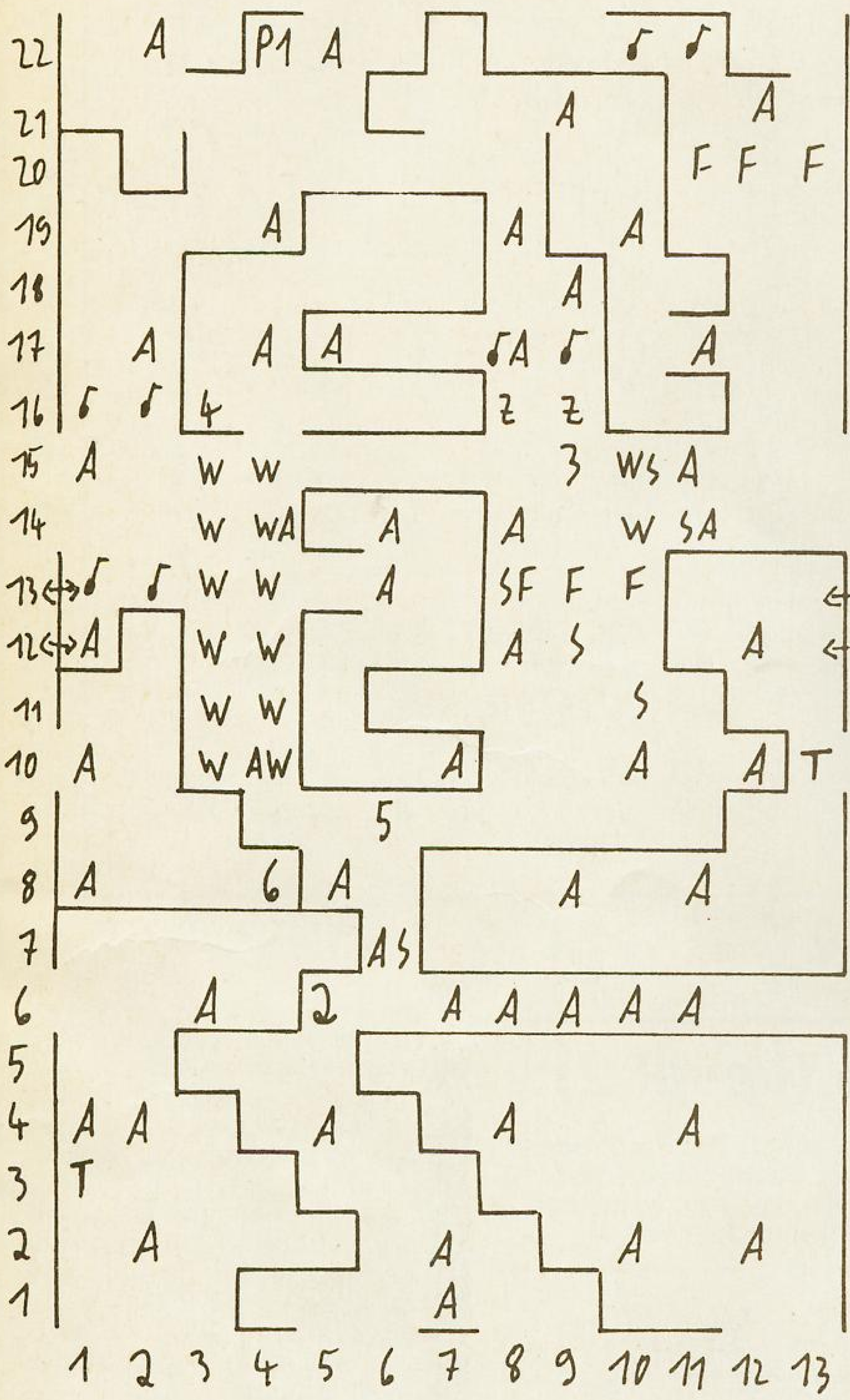
Wichtige Gebäude und Orte:

1.) Outskirts of a huge tar pit (Tar Quarry)
2.) You stand before a great canyon; do you wish to enter it? (Great Canyon)
3.) You are at the edge of a dense forest. Do you wish to enter it? (Dark Copse)

Fehlschlag seitens des Diebes kann dieser den ganzen Marsch noch einmal von vorne beginnen, was nach einigen Wiederholungen dieser Prozedur sehr nervig werden kann. Hat man 'Sceadu' aber endlich erledigt, kann man sich auch gleich freudestrahlend auf seine Kleider stürzen und den langersehnten Rückweg antreten. 'Sceadu's Cloak' und der 'Helm of Justice' können übrigens nur vom 'Thief' benutzt werden und senken dessen 'AC' um ganze 12, bzw. 9 Einheiten.

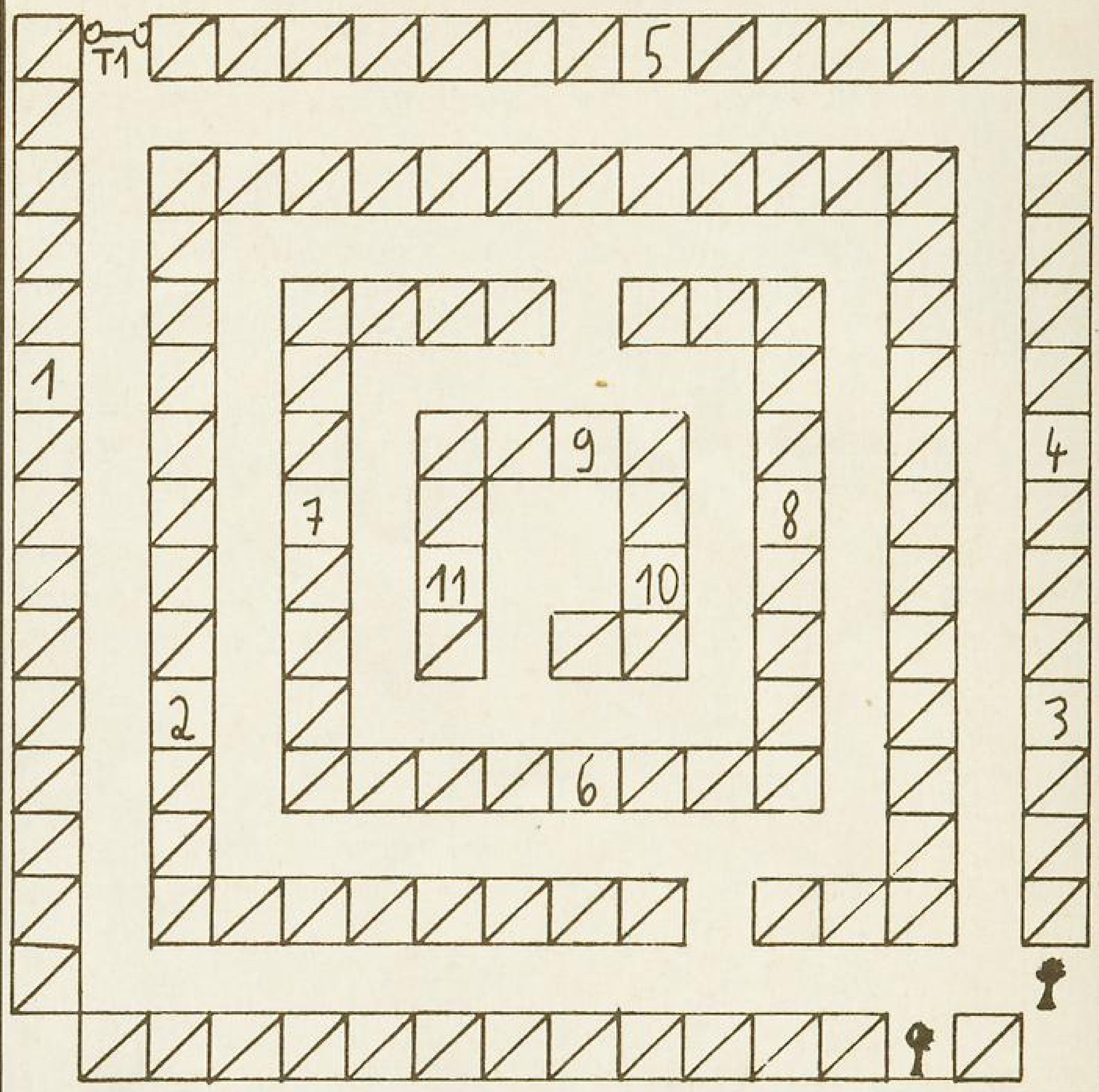
So, das war's mal wieder. Bis zum nächsten und vorletzten Mal, Peter.

SHADOW CANYON



1.) The Shadow Canyon stretches off into the distance. It appears to be without end but, you expect, this is, like so many other things in Tenebrosia, an illusion of some sort.
2.) Gibbering howls echo from black sandstone walls. You cannot tell from whence they originate, but you do know no human throat uttered the cries. You shiver involuntarily.
3.) The canyon recedes into the land's twilight murk and you feel at the end of the canyon, yet still firmly in the middle of it. This place seems to ignore all logic.
4.) The walls are rotted around the traps.
5.) Scrawled in a crude hand on the canyon wall you see the message: A castle is only as weak as its strongest wall.
6.) Hidden away in a crevice on the cliff wall is a lock that looks more like a shadow than anything real. Who wants to take the Shadow Lock?

BLACK SCAR

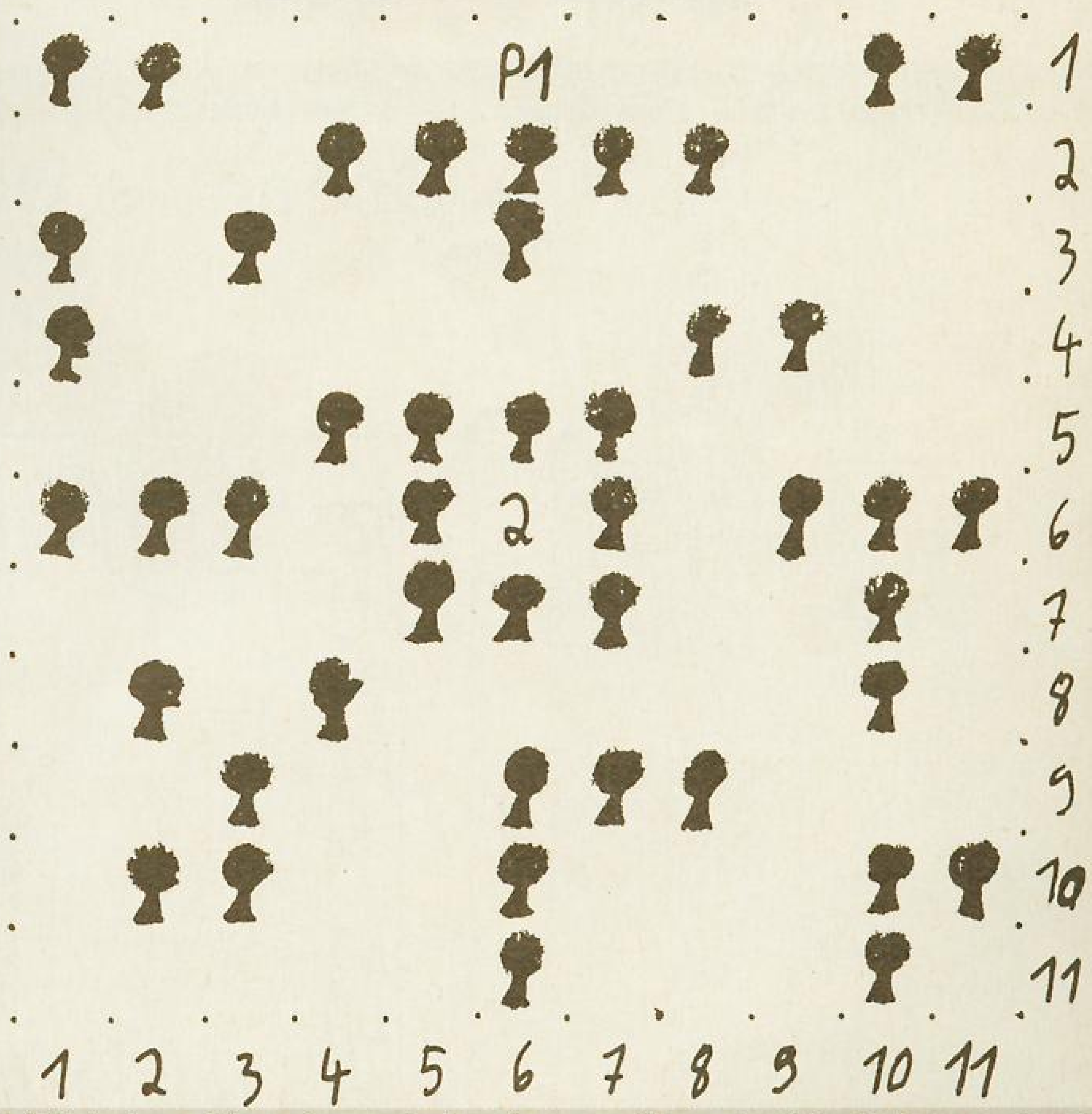


T1.) You are at the gateway of Black Scar town. This town reeks of evil.

Wichtige Gebäude:

1.) Temple (Twilight Temple)
2.) Tavern
3.) Temple
4.) Tavern
5.) Tavern
6.) Tavern
7.) Temple
8.) Tavern
9.) Temple
10.) Wizard's Guild
11.) Bard's Hall

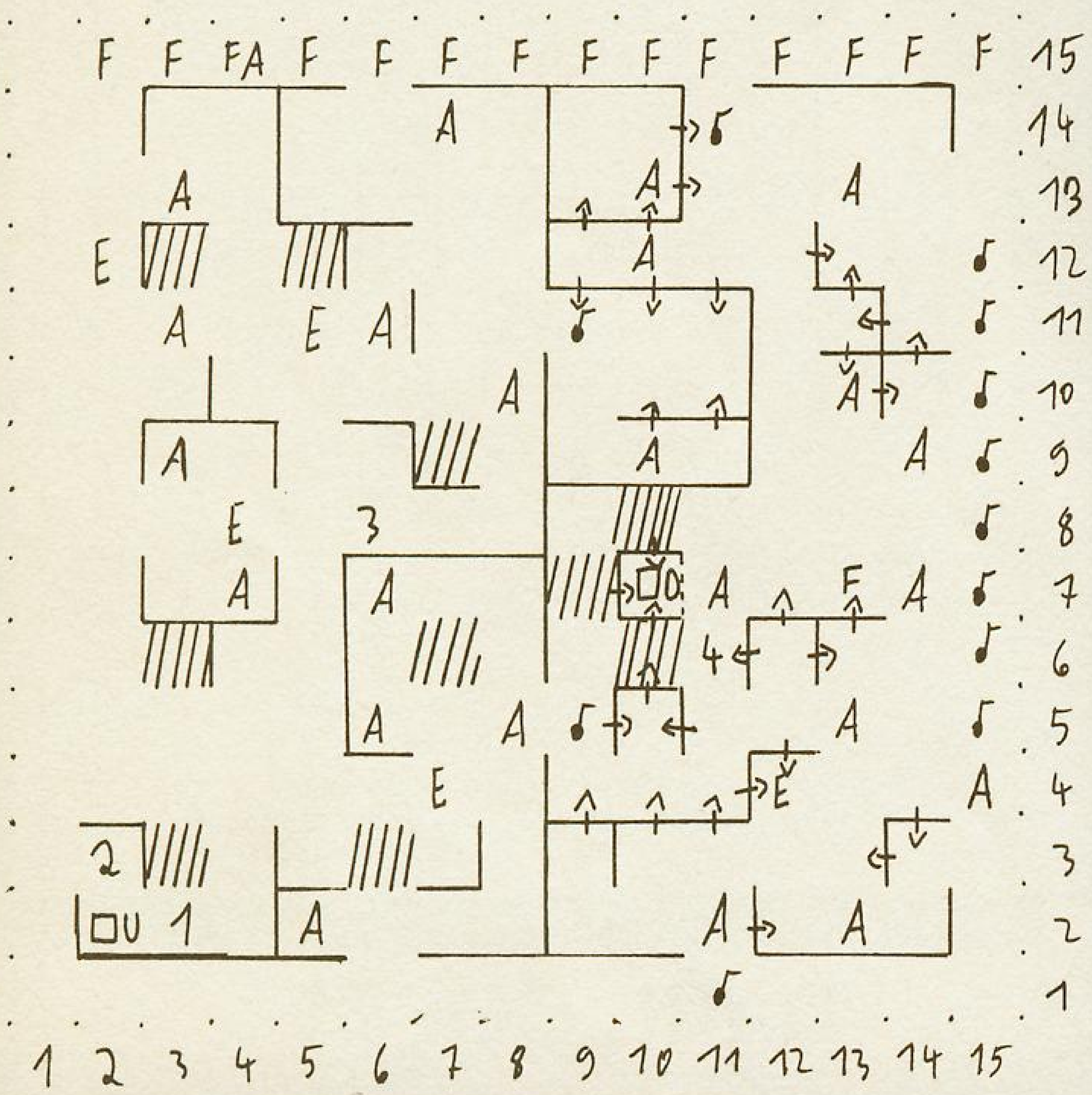
DARK COPSE



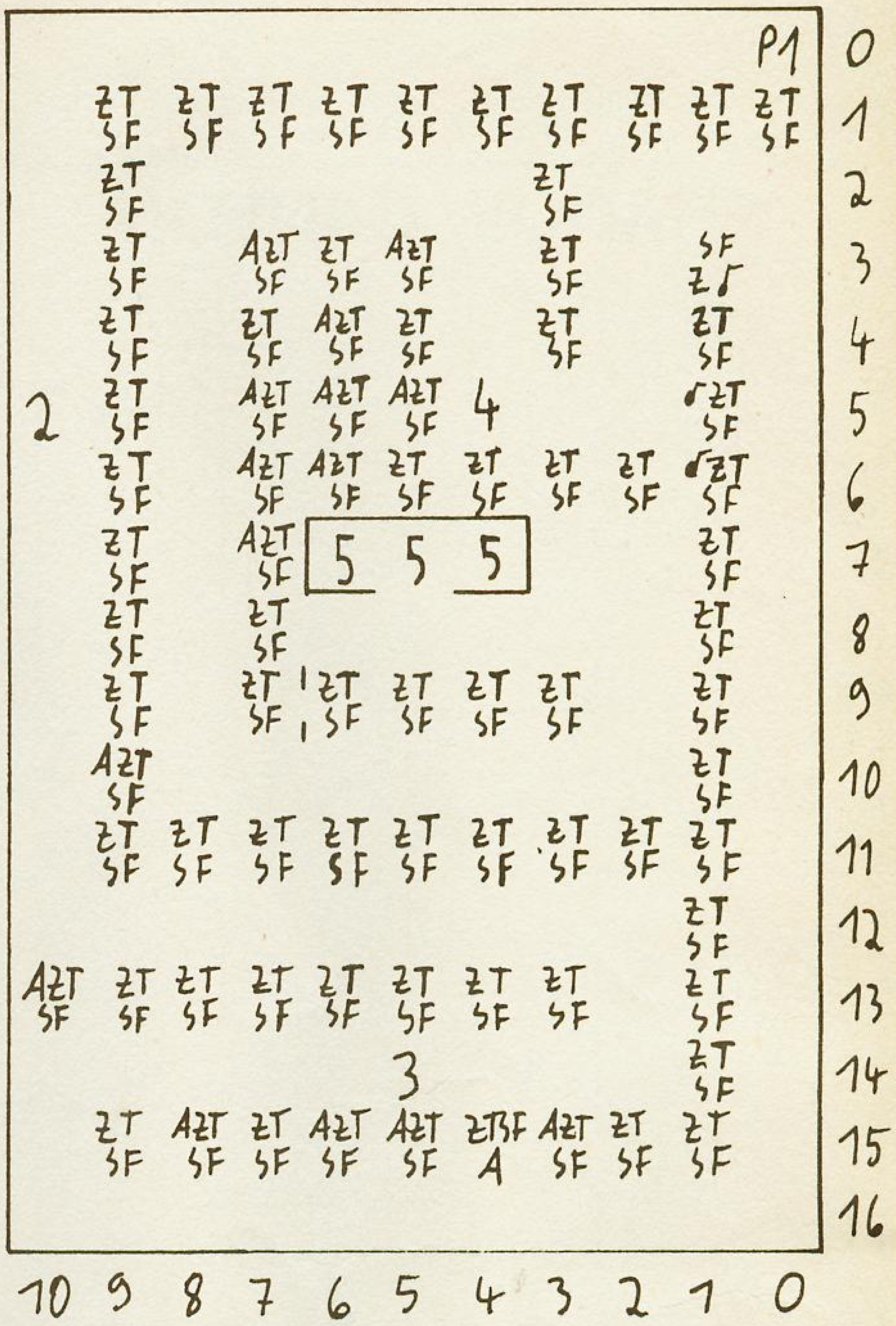
1.) This forest is extremely dry. A drought has taken it's toll on these once healthy trees.
2.) Amid the ashes of the burned forest, a black door rests on the soot and appears to have no real form. Who wants to take the Shadow Door?

1.) Through the murk you see walls defining rooms with an utter abscence of anything you would consider reason. You don't feel mortal dread, but a healthy fear of the unknown mixed with fear of surprises.
2.) The darkness feels warm and living, yet is not menacing. It conceals things, but the sharply defined shadows also reveal a stability that lets you know this is the heart of Tenebrosia.
3.) Hushed whispers remind you of town gossips, and your ears burn as you are certain you've heard yourself mentioned several times, but you can recall no specific item and remember no definite words.
4.) Scratched on the wall you see: Just because you're paranoid, it doesn't mean you don't have enemies. You feel unfriendly eyes watching you closely.

SCEADU'S DEME (Level 1):



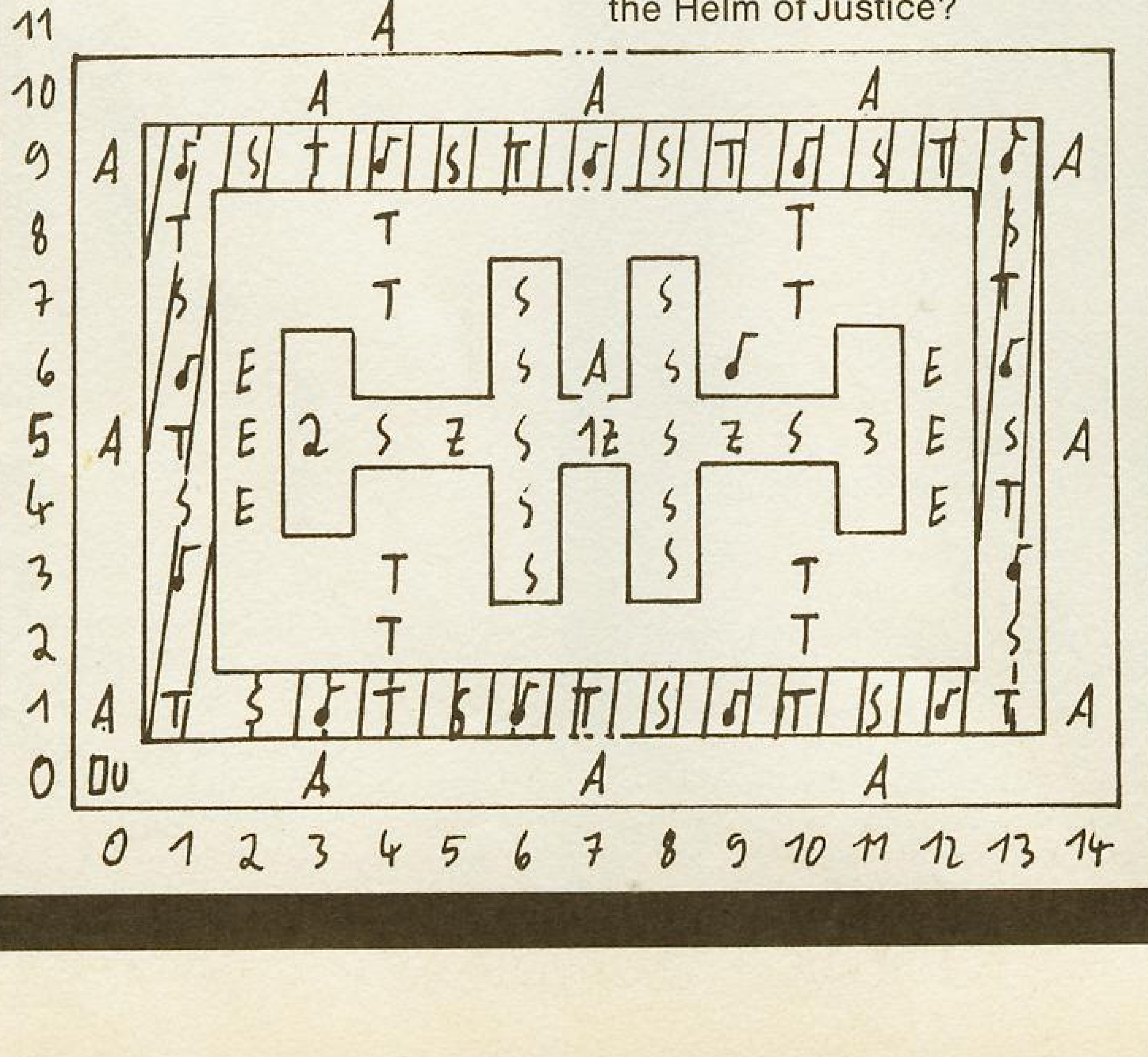
TAR QUARRY:



1.) The god-awful stench of sulphurous tar swirls through this pit like a cyclone. Through the wisps of choking mist you see a small building amid bubbling tar flats.
2.) To the east you see a wide area of oozing tar that produces noxious bursts of steam as bubbles burst and flick tar droplets around. To your horror you see things moving in the seething pool.
3.) North and south of you skeletons and gnawed corpses of creatures trapped in the tar serve as grisly evidence of the deceptive dangers of the tarpit.
4.) The roiling slime-pit to the west reeks of putrification and decay. You see something move within the tar, but you are wise enough to keep your distance.
5.) In the middle of the little building you see a small fountain jetting viscous black tar.

Sceadu's Deme (Level 2):

1.) Carved into the black basalt floor you see the gilded question: „If Nowhere is a circle, then the middle is at the end, isn't it?
2.) A laugh floats hauntingly through the air. „Alas, this end is not the end you seek!"
3.) You hear laughter echoing in your ears. „Close, but the other end is where your prize lurks."
4.) Seated in a tall throne you see a powerful figure, but you notice almost immediately that it's easier to see him by not looking at him. He smiles somewhat uneasily. „I know what you have come for, but I cannot surrender it to you. (Nach Kampf:) Sceadu, stripped of his life, cries out and collapses. "Damn you, Tarjan, he swears, then falls unconscious. His labored chest heaves twice, then Sceadu lies utterly still. Sceadu's Cloak covers its now deceased owner. Who wants to take the Sceadu's Cloak? Next to Sceadu's throne is a beautifully crafted helmet. Too bad Sceadu wasn't wearing it when you ruined his day. Who wants to take the Helm of Justice?



Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Achtung, bei uns erhältlich: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an j e d e n Fernseher.

PC Engine-Spielkonsole	499,-
R-Type 1***	99,-
R-Type 2***	99,-
Victory Run	99,-
Drunken Master	99,-
Wonderboy in Monsterland*	99,-
Galaga 88***	99,-
Tales of the Monsterpath	99,-
Chan & Chan	99,-
World Court Tennis***	99,-
Fanatsy Zone	99,-
Legendary Axe	99,-
Alien Crush	99,-
Space Harrier	129,-
Dragon Spirit**	119,-
Vigilante**	119,-
Son Son II**	119,-
Joyboard	199,-
CD-ROM + Fighting Street	1300,-
5-Player-Adapter	69,-
Hori Commander Joypad	69,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	549,-
Super Thunderblade	139,-
Space Harrier II	139,-
Altered Beast	139,-

Ankündigungen für Februar/ März bei Anzeigenschluß

Dungeon Explorer	PC Engine
War of the Death	PC Engine
Moto Roader	PC Engine
Winning Shot	PC Engine
Wataru	PC Engine
Kalashnikov	Atari ST / Amiga
Astaroth	Atari ST / Amiga
The Kristal	Atari ST / Amiga
War in Middle Earth	Atari ST / Amiga/ IBM / C64
Grand Prix Circuit	C64
Incredible Shrinking Spere	Atari ST / C64
Aquaventura	Atari ST / Amiga
WEC Le Mans	Atari ST / Amiga
Blasteroids	Atari ST / Amiga
R-Type	Amiga
Kaiser	Amiga
Cosmic Pirate	Atari ST / Amiga
Weird Dreams	Atari ST / Amiga / C64
Damocles	Atari ST / Amiga
Robocop	Atari ST / Amiga
Jeanne d'Arc	Atari ST / Amiga / C64
Zak McKraken	Amiga
The Deep	C64
Pool of Radiance (D&D SSI)	Amiga / Atari ST
Star Trek	Amiga / C64
Police Quest	Amiga

C 64 Neuheiten

Dragon Ninja	35,- / 45,-
WEC Le Mans	30,- / 44,-
LED Storm	30,- / 44,-
Conqueror	--- / 59,-
Spitting Image	--- / 45,-
4 Soccer Simulator	35,- / 45,-
Dungeon Master Assistant	--- / 69,-
Typhoon of Steel	--- / 69,-
Fish	--- / 59,-
Total Eclipse	39,- / 49,-
Powerplay Hockey	--- / 49,-
Superman	30,- / 45,-
Thunderblade	30,- / 42,-
Afterburner	30,- / 44,-
Batman	30,- / 44,-
Robocop	30,- / 44,-

C64 Bestseller-Classics

Armalyte***	30,- / 42,-
Fugger	30,- / 42,-
Wasteland***	--- / 49,-
Bards Tale I	--- / 49,-
Bards Tale II	--- / 49,-
Bards Tale III**	--- / 59,-
Microprose Soccer***	39,- / 49,-
Pool of Radiance***	--- / 69,-
Emylyn Hughes Int. Soccer***	--- / 45,-
Neuromancer**	--- / 49,-
Zak Mc Kraken***	--- / 59,-
Barbarian II**	30,- / 42,-
Ultima V***	--- / 69,-
Red Storm Rising	39,- / 49,-

C 64

Pirates	39,- / 49,-
Red Storm Rising	39,- / 49,-
Stealth Fighter	39,- / 49,-
Circus Games	30,- / 45,-
Starray	30,- / 45,-
R-Type**	30,- / 44,-
Times of Lore***	--- / 69,-
Command Performance	--- / 49,-
Captain Blood	--- / 45,-
Serve & Volley	--- / 49,-
Caveman Ugh-lympics**	--- / 49,-
Games Summeredition	39,- / 49,-
Bombuzal	30,- / 44,-
10 Mega Games	--- / 49,-
Operation Wolf	30,- / 44,-
Game Set Match 2	39,- / 49,-
Fast Break	--- / 44,-
TKO	39,- / 49,-
Roger Rabbit	--- / 49,-
Rack Em	--- / 49,-
Double Dragon	35,- / 45,-
Pacmania	30,- / 44,-
Sports World 88	39,- / 49,-
Trivial Pursuit II	39,- / 59,-
Bozuma	--- / 49,-
Footballmanager II	30,- / 42,-
Deathlord	--- / 49,-
Might & Magic	--- / 49,-
Games Winteredition	30,- / 45,-
Mars Saga	--- / 49,-
Gold, Silver, Bronze	39,- / 49,-
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	39,- / 49,-
Rommel battles for N.A.	--- / 59,-
Mac Arthurs War	--- / 59,-
American Civil War I	--- / 59,-
American Civil War III	--- / 59,-
Elternal Dagger	--- / 59,-
Sons of Liberty	--- / 59,-
Lords of Conquest	--- / 49,-
Panzer Strike	--- / 79,-
Questron II	--- / 59,-
Patton vs. Rommel	--- / 49,-

Atari ST

Gauntlet II-4-Playeradapter	20,-
Starglider II***	69,-
Elite***	69,-
Virus***	65,-
Hostages*	69,-
Fish**	69,-
Pacmania	59,-
Jeanne d'Arc	59,-
Man Hunter**	89,-
Speedball	75,-
F-16 Falcon***	75,-
Zak McKraken*	69,-
Leisure Suit Larry II**	89,-
Batman	65,-
Galactic Conqueror	65,-
Ultima IV	69,-
International Rugby	65,-
Thunderblade	59,-
Super Hang On***	65,-
Operation Wolf*	65,-
Baal*	59,-
Dugger	59,-
R-Type*	65,-
Questron II	75,-
Lurdircus	59,-
Dungeon Master***	69,-
Zany's Golf	79,-
Int. Karate + ***	65,-
RAC Rally*	75,-
Bismarck	75,-
Gauntlet II***	65,-
Empire	69,-
Powerdrome***	69,-
Superman	75,-
STOS	79,-
Track Suit Manager	65,-
Chrono Quest	69,-
Heroes of the Lance*	75,-
Overlord	69,-
Kaiser	99,-
Universal Military Simulator	69,-

Carrier Command***	69,-
Times of Lore	79,-
Galactic Conqueror	65,-
Wallstreet Wizard	69,-
Kennedy Approach	75,-
Bombuzal	75,-
Skrull	69,-
Purple Saturn Day	75,-
Crazy Cars II	65,-
Trivial Pursuit	65,-
Warship	69,-

IBM

Pool of Radiance	75,-
Man Hunter	99,-
F-19 Stealth Fighter	119,-
Halls of Montezuma	69,-
F-16 Falcon EGA-AT-Version***	109,-
Boersenfieber	89,-
Kings Quest IV	109,-
Larry II**	84,-
Police Quest**	84,-
Battle Chess*	69,-
PT 109	89,-
Ultima V**	79,-
4 Soccer Simulaton	59,-
Grand Prix Circuit***	69,-
Bards Tale II	79,-
Flight III (Ega Version)	149,-
Goldrush	89,-
Sentinel World***	79,-
Star Trek	75,-
Battle Hawks	69,-
Hostages	69,-
Sidewinder	39,-
F-16 Combat Pilot	75,-
Willow	79,-
Sierra Hint Books	24,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
F-16 Falcon***	79,-
Carrier Command***	69,-
Dungeonmaster 1MB***	79,-
Dragons Lair 1MB***	109,-
Sword of Sodan	79,-
Hybris*	59,-
Bundesliga Manager	59,-
Pacmania	59,-
International Karate + ***	75,-
Super Hang On***	75,-
Zak McKraken***	69,-
Elite***	69,-
Jeanne d'Arc	59,-
Battle Chess***	69,-
Dugger	59,-
Bozuma	59,-
Holiday Maker	59,-
Starglider II***	69,-
Rocket Ranger*	89,-
Speedball***	75,-
Nebulus*	59,-
Phantom Fighter	69,-
Cybernoid*	59,-
Wallstreet Wizard*	69,-
Questron II	75,-
Heroes of the Lance	75,-
Times of Lore	79,-
Action Service	65,-
Operation Wolf*	65,-
Purple Saturn Day	75,-
TV Sports Football***	89,-
California Games*	59,-
Captain Blood	79,-
Hostages*	69,-
Bards Tale II*	69,-
Return of the Jedi	59,-
Mini Golf +	59,-
Universal Military Simulator	75,-
Galactic Conqueror*	65,-
Interceptor*	69,-
Thunderblade	69,-
Crazy Cars II	65,-
RAC Rally*	75,-
Rocket Ranger	89,-
Ferrari Formula One	69,-
Superstar Icehockey*	69,-
Superman	75,-
Roger Rabbit	69,-
Track Suit Manager	65,-
Ultima IV	69,-
Empire	69,-

Anmerkung: Diese Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut (1-3 Sterne*)

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

HOTLINE

TOP 30 im März

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	2	Elite	ST/Amiga/C-64/PC/Amstrad/Spectrum	Firebird
2	8	Bionic Commandos	C-64/Amiga/ST/Amstrad/Spectrum	Go!
3	–	Batman	C-64/Spectrum/Amstrad/ST/Amiga	Ocean
4	5	Pacmania	Amiga/ST/C-64/Spectrum	Grand Slam
5	23	Purple Saturn Day	Amiga/ST/PC/Amstrad	Exxos/Ere
6	17	Robocop	C-64/Amstrad/Spectrum	Ocean
7	10	Microprose Soccer	C-64	Micropose
8	26	Operation Wolf	C-64/Amiga/ST/Amstrad/Spectrum	Ocean
9	3	Menace	C-64/Amiga/ST	Psyclapse
10	–	Thunder Blade	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	U.S. Gold
11	9	Hostages	Amiga/ST	Infogrames
12	15	Roger Rabbit	Amiga/ST/C-64/PC	Walt Disney Co.
13	1	Armalyte	C-64	Thalamus
14	–	R-Type	ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Electric Dreams
15	–	Spitting Image	C-64/ST/Amiga/Amstrad/Spectrum/PC	Domark
16	25	Savage	Amstrad/C-64/ST/Amiga	Firebird
17	4	Caveman Ugh ... lympics	C-64	Electronic Arts
18	wieder drin!	Kik Start 2	C-64/Amstrad/Amiga/Spectrum	Mastertronic
19	–	Techno Cop	ST/Amiga/C-64/PC	Gremlin Graphics
20	28	Double Dragon	ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Melbourne House
21	21	After Burner	ST/Spectrum/Amiga/C-64	Activision/E.D.
22	–	Superman	C-64/ST/Amiga/Spectrum	Tynesoft
23	–	Tiger Road	C-64/Amstrad/Spectrum/ST	Capcom
24	–	Leisure Suit Larry II	PC/ST	Sierra On-Line
25	wieder drin!	Jet Set Willy	C-64/Spectrum/Amstrad/XL/C-16/MSX	Mastertronic
26	–	King's Quest IV	PC/Amiga/ST	Sierra On-Line
27	–	Baal	ST	Psyclapse
28	–	Grand Prix Simulator	Spectrum/C-64/Amstrad/XL	Code Masters
29	wieder drin!	Ghostbusters	MSX/Spectrum/C-64/Schneider/XL	Mastertronic
30	–	Motor Massacre	C-64/Amstrad/Spectrum/ST/Amiga	Gremlin Graphics

Top Ten/C-64

1 Robocop	Ocean
2 Roger Rabbit	Walt Disney Co.
3 Microprose Soccer	Microprose
4 Armalyte	Thalamus
5 Caveman Ugh ... lympics	Electronic Arts
6 Operation Wolf	Ocean
7 Batman	Ocean
8 Thunder Blade	U.S. Gold
9 Menace	Psyclapse
10 Bionic Commandos	Go!

Top Ten/ST

1 Elite	Firebird
2 Batman	Ocean
3 R-Type	Electric Dreams
4 Bionic Commandos	Go!
5 Operation Wolf	Ocean
6 Baal	Psyclapse
7 Thunderblade	U.S. Gold
8 Techno Cop	Gremlin
9 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
10 Hostages	Infogrames

Top Ten/Amstrad

1 Bionic Commando	Go!
2 Batman	Ocean
3 Operation Wolf	Ocean
4 Elite	Firebird
5 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
6 Robocop	Ocean
7 Thunder Blade	U.S. Gold
8 R-Type	Electric Dreams
9 Savage	Firebird
10 Spitting Image	Domark

Top Ten/Spectrum

1 Batman	Ocean
2 Robocop	Ocean
3 Operation Wolf	Ocean
4 Thunderblade	U.S. Gold
5 Double Dragon	Melbourne House
6 After Burner	Activision
7 Pacmania	Grand Slam
8 Rambo III	Ocean
9 Ghostbusters	Mastertroinic
10 Nebulus	Hewson

Top Ten/Amiga

1 Purple Saturn Day	Exxos/Ere
2 Elite	Firebird
3 Menace	Psyclapse
4 Hostages	Infogrames
5 Roger Rabbit	Walt Disney Co.
6 Pacmania	Grandslam
7 Spitting Image	Domark
8 Bionic Commandos	Go!
9 Thunder Blade	U.S. Gold
10 Interceptor	Electronic Arts

Top Ten PC

1 Falcon F-16	Spec. Holobyte
2 Roger Rabbit	Walt Disney Co.
3 Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
4 King's Quest IV	Sierra On-Line
5 Elite	Firebird
6 Hostages	Infogrames
7 Battle Chess	Electronic Arts
8 Football Manager II	Addictive
9 Police Quest II	Sierra On-Line
10 Captain Blood	Ere Informatique

DIE Rückkehr des Schattenkämpfers

Programm: The Last Ninja II – Back With A Vengeance, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 bis 50 Mark (je nach Datenträger), **Hersteller:** System 3, London, U.K., **Muster von:** System 3.

Als vor gut einem Jahr *The Last Ninja* von **SYSTEM 3** erschien, schlug dieses Programm bei Presse und Publikum ein wie eine Bombe. Fantastische Grafik und herrlich knifflige Rätsel sorgten ebenso wie die hervorragende Musik für eine nie vorher dagewesene Spielatmosphäre und machten das Programm lange Zeit zum Hitlistentitel. Jetzt hat SYSTEM 3 den legitimen Nachfolger dieses Kultspieles auf den Markt gebracht und auch diesesmal einen Hit produziert. Als Pakkungsbeilage gibt es neben der obligatorischen dreisprachigen Anleitung einen 3-D-Übersichtsplan über Manhattan. Bei einem Teil der Auflage sind sogar die berüchtigten schwarzen Gesichtsmasken der Ninja beigelegt worden.

Die Hintergrundstory: Den Ninja, einer Kriegerkaste des neunten Jahrhunderts und Meistern der Körperbeherrschung, sagt man viele mystische Fähigkeiten nach. So hätten sie beispielsweise die seltene Gabe, sich unsichtbar machen zu können. Weiter behauptet man von ihnen, daß sie die Bewegungen und Gedanken ihrer Gegner vorauszuahnen wüßten. Der letzte Vertreter dieser sagenumwobenen Kaste war Armakuni. Alle seine Gefährten wurden von dem bösen Shogun Kunitoki in einen Hinterhalt gelockt und niedergemetzelt. Armakuni zog daraufhin zur Festung des Shoguns, tötete ihn, nachdem er alle Hindernisse auf seinem Weg dorthin überwunden hatte, und kehrte mit den Koga-Schriftrollen (die Kunitoki obendrein gestohlen hatte), wieder zurück zur Insel Lin Fen. Soweit die Vorgeschichte.
Nach seiner Rückkehr verfiel Armakuni in tiefe Apathie, da er das Schicksal seiner Gafährten nicht hatte verhindern können. Er brauchte ein ganzes Jahr, um sich zu erholen und junge Männer um sich zu scharen. Es waren die Söhne der ermordeten Ninja-Kämpfer, die er in der Kunst des Ninjutsu auszubilden begann. Die Ausbildung war hart, denn Armakuni hatte sich geschworen, daß die Ninja nie wieder der List und Tücke eines Feindes unterliegen würden. Eines Tages, während Armakuni meditierte, umhüllte ihn plötzlich ein helles, pulsierendes Licht. Er verschwand vor den Augen seiner Schüler...
Armakuni ward bewußtlos, und als er schließlich wieder erwachte und sich umsah, befand er sich auf einer Theaterbühne. Hinter ihm lag eine Zeitreise von 1000 Jahren. Seine Aufgabe war es nun, wieder Kunitoki entgegenzutreten, dessen Familie die Zeiten überdauert hatte und noch immer dunklen Machenschaften nachging. Er erhob sich und beschloß auch diesmal, siegreich zu sein...



THE LAST NINJA II spielt im heutigen Manhattan. Auf die Diskette wurde diesmal sogar noch ein Schauplatz mehr „gequetscht", was zur Folge hat, daß nun der Ninja an insgesamt sieben Orten sein Können unter Beweis stellen muß: Central Park, Downtown Manhattan, die Abwasserkanäle, eine Opiumfabrik, ein Büroblock, die Zuflucht des Shoguns, sowie der alles entscheidende Kampf. Zu diesen Orten werden im Handbuch schemenhafte Andeutungen gemacht. Freileben werden diesmal nicht in Form knackiger Äpfel angezeigt, nein, hier stellen labbrige Hamburger die heißersehnten Zusatzleben dar, die man bei den schwierigen Rätseln bitternötig hat.

»Weiter geht's mit viel Power: Der Nachfolger des legendären LAST NINJA macht Furore!«

Die Rätsel sind auch die Hauptpunkte des Games, die verändert wurden: Bei THE LAST NINJA II gibt's zum einen mehr, zum anderen wesentlich schwierigere Rätsel, als bei dessen Vorgänger. Leicht lösbar ist noch der erste Level: Man gehe vom Ausgangspunkt (der Bühne) in die Räumlichkeiten hinter dem Vorhang, überwältige den Gegner und drücke den gelben Knopf. Eine Falltür öffnet sich und man gelangt in eine (tiefere) Etage. Das Quadrat, in welches man stürzt, kann man nur springend verlassen. Nun besorge man sich den Kampfstab. Den Messern des Messerwerfers weiche man am Besten (ebenfalls mit Sprüngen) aus. Klettert man nun an einem Gitter hoch, kann man den Stab erreichen: Hände freimachen(keine Waffen), beim Raufklettern vorwärts, beim Runterklettern rückwärts dem Kletterobjekt nähern. Daß man das Tor mit dem Schlüssel, in welchem der Raum unter der Bühne liegt, aufschließt, ist logisch, oder?
Als nächstes springt man über das Boot und wählt die rechte Abzweigung. Man springt ins nächste Bild und berührt mit einem Stockstoß das Boot, welches dann losfährt. Man verläßt die Insel an der unteren Ecke und geht dann die linke Abzweigung entlang. Im nun folgenden Bild springt man auf das Boot und dann auf die gegenüberliegende Flußseite – Central Park ist gemeistert.

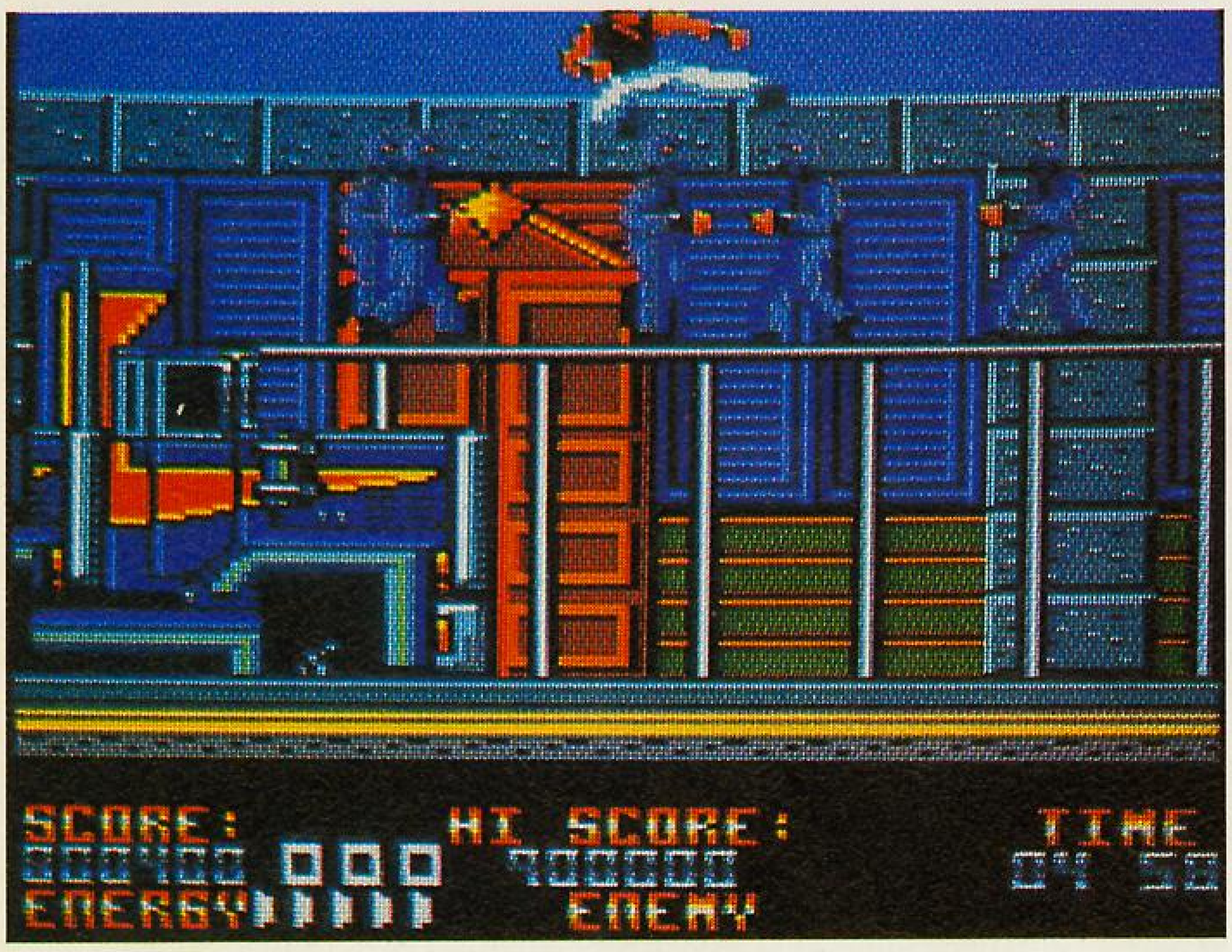
Jetzt geht's in den Straßen Manhattans weiter: THE LAST NINJA II wartet mit einigen Neuheiten auf. So gibt's beispielsweise viele verschiedene Gegner, Polizisten (toll gezeichnet), Punker, Krokodile, Vasenschmeißer (Level 2, in den Fenstern!), mumienähnliche Wasserleichen, Gangster, feindliche Ninjas,... für kernige Action ist also bestens gesorgt. Interessant ist auch, daß die Polizisten in den Staaten mit Shuriken ausgerüstet sind. Alles in



allem bietet das Game also eine gehörige Portion neuer Ideen in bewärtem Gewand. Alle Bilder sind mit enormer Detailfülle gemalt, Armakuni und seine Gegner sind herrlich animiert und die kniffligen Rätsel geben so manch harte Kopfnuss auf (bitte nicht verzweifeln, schaut dazu mal in unseren „Secret Service"). Die Gesamthandlung wird von 14 neuen Sounds untermalt, auf Soundeffekte ist bewußt verzichtet worden.
So bleibt unterm Strich ein neues Kultspiel, welches jeden, der fernöstliches Flair auf modernem Hintergrund mag, und sich vor ein paar deftigen Rätseln nicht scheut, begeistern wird. Mich jedenfalls läßt es nicht mehr los. Meine dringende Empfehlung: Plündert Euer Sparschwein, Eure Oma oder die nächste Bank und holt Euch diesen Top-Titel. *Fabian*

Grafik	**11**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Kung-Fu-Fighting auf Biegen & Brechen



Programm: Dragon Ninja, **System:** Amstrad (getestet), C-64, Spectrum, Amiga, Atari ST, **Preis:** Amstrad/C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 30 Mark, Amiga ca. 80 Mark; Atari ST ca. 70 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, England, **Muster von:** [18].

Ein weiterer Spielhallenknüller ist im Begriff, auch auf dem Homecomputer die Kassen klingeln zu lassen. Die Automatenversion stammt von *Data East*, die Umsetzung erledigte **OCEAN**, respektive deren Arcade-Label **IMAGINE**. Beides bürgt (mit der ein oder anderen Einschränkung, versteht sich) für Qualität, und so darf man gespannt sein, was aus dem Spiel geworden ist.
Um das Kind nun endlich beim Namen zu nennen: In den folgenden Zeilen werde ich Euch über **DRAGON NINJA** berichten, genauer gesagt über **BAD DUDES VS. DRAGON NINJA**. Doch der Einfachheit halber, und weil ich zudem glaube, daß ohnehin kein Mensch den kompletten Titel benutzen wird, lasse ich die „Bad Dudes" mal unter den Tisch fallen und beschränke mich auf den „Rufnamen" DRAGON NINJA. Was ist zu tun? Eine ganze Menge, also legen wir lieber gleich los: Am besten, ich stelle Euch erst einmal den Helden des Spiels vor, denn den muß man ja schließlich kennen. Er ist ein wohlgebauter junger Mann, schwarzhaarig zwar, aber ansonsten eher von europäischer denn asiatischer Erscheinung. Trotzdem ist er in den asiatischen Kampfsportarten fit wie'n Turnschuh und überhaupt in guter körperlicher Verfassung. Das muß er aber auch sein, denn auf ihn wartet eine ganze Heerschar von Gegnern, die ihm gern eins auf die Mütze geben wollen. Unter ihnen befinden sich Angreifer, die auf die Kraft ihrer Fäuste setzen (will heißen: ohne Waffen kämpfen), Schwertkämpfer, Burschen mit Wurfsternen – eben alles, was in eine echte Ninjakulisse hineingehört. Aber auch weibliche Gegner machen Stunk, ebenso wie herumstreunende Schäferhunde, die unseren tapferen Fighter in den Hintern beißen. Nun hat das Ganze auch seinen Sinn, denn unser Held kämpft



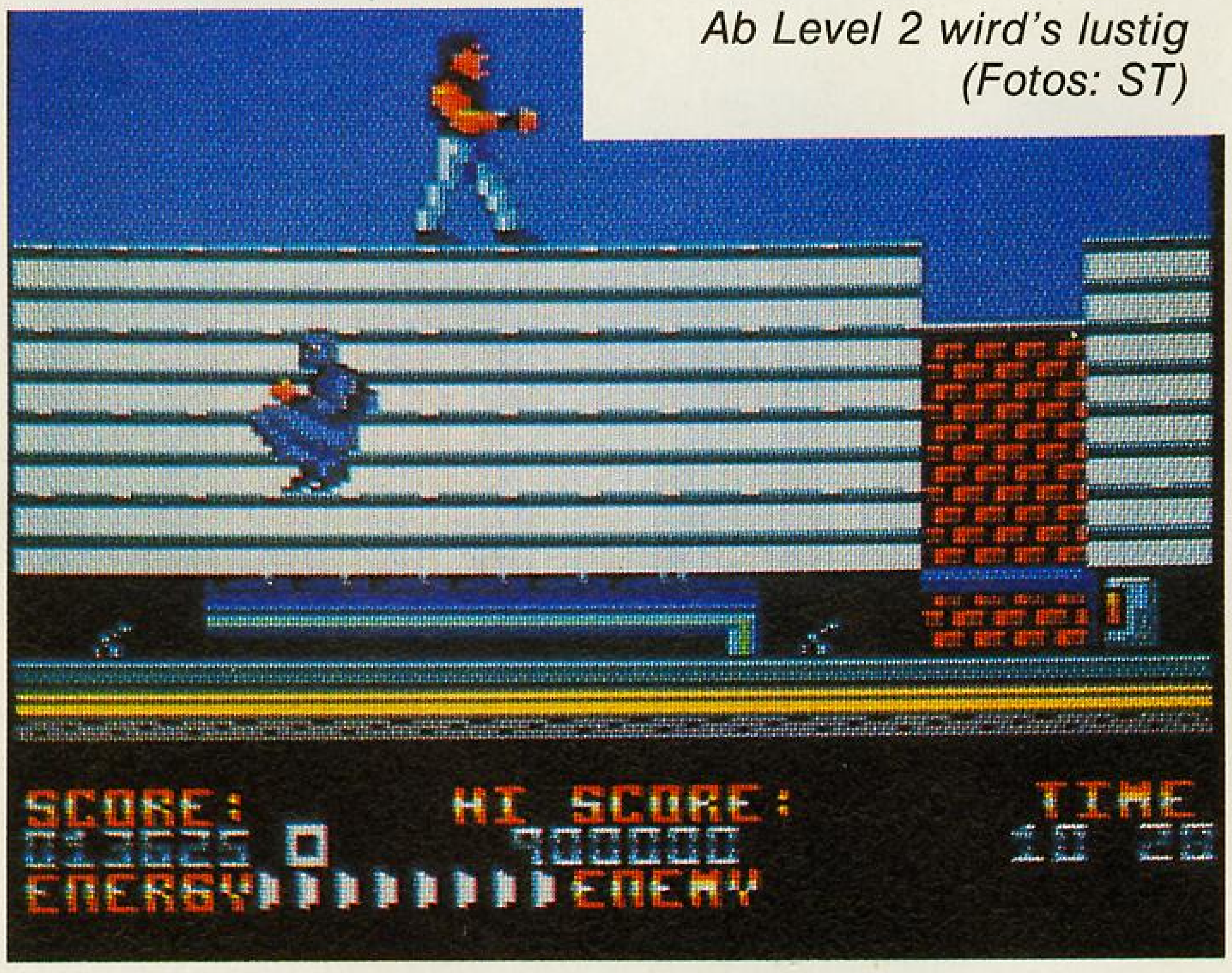
nicht aus Jux und Tollerei, sondern – ganz klar – für die gute Sache. Der Präsident der Vereinigten Staaten wurde nämlich entführt, und zwar von bösen Ninjas. Nun kann man darüber denken, wie man will, unser Kämpfer für Recht und Freiheit zumindest entschließt sich, Mr. President (offenbar war sich OCEAN des Erscheinungstermins seines Spiels nicht ganz sicher, denn man erfährt nicht, ob es noch Reagan oder schon Bush ist) nicht in der Tinte sitzen zu lassen. Hierzu muß er sich durch sieben Level hindurchkämpfen, um am Ende im großen Show-Down auch die letzte Herausforderung zu bestehen.

Am Ende eines jeden Levels, nachdem das Fußvolk beseitigt ist, wartet ein Ober-Ninja auf unseren braven Helden, der nun natürlich auch noch flachgelegt werden muß. Um aber erst einmal soweit vorzudringen, muß man sich schon ganz schön ins Zeug legen und sollte sich auf keinen Fall die Icons entgehen lassen, die man unterwegs findet. Auf diese Weise kann man Zusatzwaffen ergattern, die Energiereserven auffrischen oder einen Zeitbonus bekommen. Denn: Während des Geschehens läuft die Uhr unerbittlich gegen den Spieler.

Schafft man ein Level nicht vor Ablauf des Zeitlimits, so bedeutet dies einmal mehr „Game Over". Dies wird auf dem 6128 übrigens durch Sprachausgabe verdeutlicht, wie übrigens auf diesem Rechner auch das Programm komplett geladen wird, während auf dem 464 und 664 nachgeladen werden muß.

Grafisch gehen sich die verschiedenen Systeme jedoch in nichts aus dem Wege. Hier wie da sind die Bilder farbenfroh gezeichnet, die Figuren hervorragend animiert. Es ist eine altbekannte Tatsache, daß der Amstrad in puncto Grafik 'ne Menge drauf hat – OCEAN hat dies einmal mehr unter Beweis gestellt. Doch mit bunten Bildchen allein ist's natürlich noch längst nicht getan; umso erfreulicher also, daß auch das Drumherum stimmt. Eine Vielzahl von Schlägen kann ausgeführt werden (darunter ein Superschlag bei länger gedrücktem Feuerknopf, der gleich mehrere Gegner auf einmal niederstreckt), unser Held kann senkrecht oder quer über den Bildschirm springen und so Angreifern ausweichen oder größere Strecken schneller zurücklegen. Alles in allem also ein gutes Spiel, das rundum zufriedenstellen kann, und dies, obwohl die Zahl der Karatespiele mittlerweile schon beinahe an die der *Breakout*-Varianten herankommt. Und das sind schon 'ne ganze Menge! Fazit also: DRAGON NINJA ist sicher eines der besten Karate-Action-Games, die man bislang auf dem Amstrad gesehen hat – User, Ihr dürft Euch freuen!

Bernd Zimmermann



Ab Level 2 wird's lustig (Fotos: ST)

»Sicher eines der besten Karate-Action-Games für den Amstrad. Die User dürfen sich freuen!«

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Teurer Amiga-3D-Spaß

Programm: Space Spuds, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 300 Mark (inclusive 3D-Brille), **Hersteller:** Haitex Resources, Carrolton, USA, **Muster von:** GTI Software, Oberursel.

Nachdem es bereits für die Atari- und Sega-Spielkonsolen Programme in dreidimensionaler Darstellung mit entsprechender Brille zu kaufen gab, hat nun eine amerikanische Firma aus Carrolton, Texas, diese Art von Games für den Commodore Amiga auf den Markt gebracht und bietet zunächst mit dem Spiel **SPACE SPUDS** ein komplettes **X-SPECS 3D-SYSTEM** an.
Die Bestandteile des Pakets: Eine 3D-Brille mit entsprechendem Adapter für den Joystickport des Amiga; eine Demo-Diskette mit dem Spiel SPACE SPUDS sowie einige zusätzliche Anschauungsbilder und ein Menü, über das man selbsterstellte 3D-Bilder (z.B. mit dem Programm *Sculpt 3D* oder *Turbo Silver*) im IFF-Format abspeichern und sich mit eben dieser Brille auch genüßlich reinziehen kann.
Es ist z.B. auch möglich, mit *Digi View* digitalisierte Bilder nach einem vorgegebenen System in der 3D-Perspektive zu sehen (Anmerkung: Screenshots von SPACE SPUDS konnten aus naheliegenden Gründen nicht zur Illustration dieses Textes herangezogen werden!).
Besagtes Spiel SPACE SPUDS ist nun das erste 3D-Game für den Amiga. Es basiert auf einer einfachen Ballerspielgeschichte: Die Aufgabe des Spielers besteht darin, Weltraum-Müll zu beseitigen. Mit diesem Unrat hat es aber eine besondere Bewandtnis: Jede Kollision mit ihm führt dazu, daß der Spieler (Figur) dicker und fetter wird (der gleiche Effekt, der entsteht, wenn man als Computerfreak nur noch vor dem geliebten Rechner sitzt und die nötige Bewegung fehlt...), bis er zuletzt in einer wahnsinnigen Explosion auseinanderbirst.
Bevor man das Game ausprobiert, sollte man, wie es in der Anleitung steht, das Zimmer abdunkeln und den Amiga an die Stereo-Anlage anschließen. Danach setzt man sich neben der 3D-Brille auch noch die Kopfhörer auf (am besten ist es, wenn man die Zimmertür abschließt, damit man nicht Gefahr läuft, eventuell als ein bißchen balla balla...). Was jetzt folgt, ist ein Grafik- und Sounderlebnis, das man so schnell nicht wieder vergißt!
Wirklich, wer diese Art von „Brillen-Spielen" noch nicht kennt, der wird es kaum glauben, was sich hier plötzlich auf dem Bildschirm tut. Da fliegen Kometen scheinbar bis mitten in das Zimmer hinein, Raumschiffe und Aliens rücken einem bedrohlich nahe auf den Leib. Oftmals weicht man entsetzt oder verblüfft einen Schritt zurück, um etwaige Zusammenstöße mit irgendwelchen imaginären Geschossen zu vermeiden. Das Spiel selbst ist relativ simpel. Reaktion ist wieder mal alles, was gefragt ist. Hat man ein Level erfolgreich hinter sich gebracht, so erscheinen später irgendwo in den Tiefen des Universums fluoreszierende Quader, in die man (ähnlich wie bei *Elite* beim Andocken an die Raumstation) passend eintauchen muß, um weiterzukommen. Das geht dann meist eine Weile lang gut, doch wenn man die zu Spielbeginn noch sehr sexy aussehende junge Dame auf dem Kontrollbildschirm im Auge behält, merkt man bald, wie diese immer mehr Fett ansetzt und so allmählich an Attraktivität verliert. Zuletzt, wie bereits erwähnt, gibt's dann zwangsläufig einen Knall, und aus ist's mit der Kalorienorgie.
SPACE SPUDS ist ein rasantes Spiel, das auch nach dem 30. Versuch noch Freude bereitet. Sicherlich werden viele von dem relativ hohen Preis abgeschreckt, obwohl man bedenken sollte, daß man ja schon ein „fertiges Set" für andere, später folgende Produkte besitzt. Stellt sich jetzt eigentlich nur noch die Frage: „Wie sieht denn die Amiga-3D-Zukunft aus?" Die Firma **HAITEX RESOURCES**, der Hersteller SPACE SPUDS', versicherte, daß zur Zeit an verschiedenen Projekten gearbeitet wird (Medical Imaging, Molecular Modelling, Ray Tracing, Flight Simulations, Adventures, Paint Programs...). Warten wir mal ab, was sich noch auf diesem Sektor tun wird!
Mir jedenfalls hat's gut gefallen!

U.W/M.K.

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	9
Preis/Leistung	6

Auf den Leim gegangen

Programm: Paste-Man Pat, **System:** C-64 (angesehen), Amstrad, MSX, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Silverbird, England, **Muster von:** 2 / 4.

Pat ist in großen Nöten. Bei seiner Arbeit als Plakatkleber stören ihn sein Erzrivale Nasty Norville und dessen Kumpane. Etliche Plakatwände hat Pat schon beklebt, doch in einer Nacht- und Nebelaktion haben Nasty uns eine Jungs die Poster in Stücke zerschnitten, in einer völlig falschen Reihenfolge wieder angeklebt und so alles durcheinandergebracht. Pat hält natürlich auf seinen Ruf und ruht nicht eher, als bis das Chaos wieder bereinigt ist.
So erklimmt er in **SILVERBIRD's** (FIREBIRD's Budget-Label) neuem Spiel **PASTE-MAN PAT** seine Leiter, um wieder Ordnung zu schaffen. Doch währenddessen sind auch Nasty und Genossen nicht faul und bewerfen den armen Pat mit allen möglichen Gegenständen. Um diese Objekte abzuwehren, kann Pat seinen Pinsel einsetzen. Selbigen benötigt er aber auch, um wieder Ordnung zu schaffen. Mit dem Pinsel nämlich kann er die Einzelteile des Plakats nach links, rechts, oben und unten schieben. So ist es möglich, die richtige Anordnung wiederherzustellen.
Unten rechts auf dem Monitor ist ein „Toilettenschild" angebracht. Hierhin sollte man Pat als erstes bewegen, denn wenn man an dieser Stelle den Feuerknopf drückt, kann man feststellen, wie das Poster als Ganzes aussieht, wie seine Einzelteile aussehen und wie sie angeordnet sind. Fällt Pat, von Wurfgeschossen getroffen, von der Leiter, so verliert er eines seiner insgesamt fünf Leben. Zusätzlich muß er auch noch gegen die Zeit ankämpfen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad hat er zwischen 30 Sekunden (bei der einfachsten Stufe, dafür besteht hier das Poster aber auch nur aus vier Teilen) und 360 Sekunden (schwierigste Stufe mit 48 Einzelteilen) Zeit zur Bewältigung seiner Aufgabe.



Foto: C-64

Alles in allem ist PASTE-MAN PAT ein ganz nettes Spielchen mit allerdings nicht sehr guter Grafik, dies ist natürlich insbesondere bei einem Programm ein Handicap, bei dem es auf das Erkennen von teilweise winzigen Details ankommt. So komme ich zu dem Schluß, daß PASTE-MAN PAT vom Ansatz her interessant ist, daß aber die Realisation, vor allem in Puncto Grafik, der Idee nicht gerecht wird. Schade, aus diesem Programm hätte ein echter 10-Marks-Hit werden können!

Bernd Zimmermann

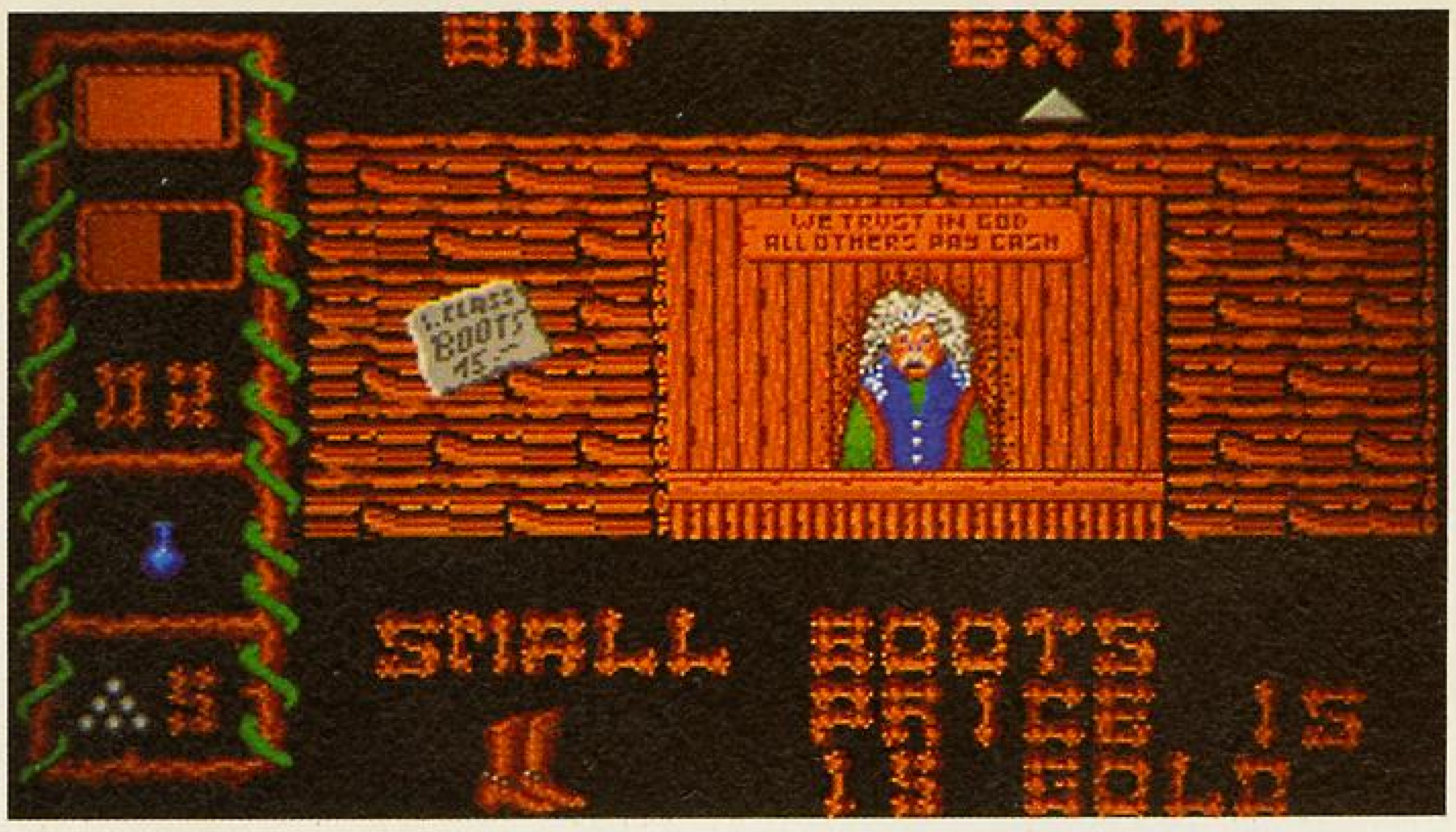
Grafik	5
Sound	fehlt
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Seit „URZEITEN“ bekannt

Programm: Australopiticus Mechanicus, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Time Warp GmbH, Langen, **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

AUSTRALOPITICUS MECHANICUS heißt das *Wonderboy in Monsterland*-Remake der deutschen Firma **TIME WARP.** Hier geht es, wie bei dem SEGA-Spielchen, ums Hüpfen, Klettern, Sammeln, Monsterkillen und Geldausgeben. Alles schon mal dagewesen. Das Neuartige ist nur, daß man jetzt mit einem kleinen, relativ schlicht animierten Männchen auf dem Amiga die Abenteuer des *Wonderboy* nachspielen kann. Es handelt sich bei diesem Game also keinesfalls um eine funkelnagelneue Idee, man kann auch nicht von einer brandneuen Konzeption sprechen, da sich der Spielablauf in seinen einzelnen Phasen strikt an das ältere Vorbild hält. So schnappt man sich die erste Münze, geht zum Shop und besorgt sich ein Schwert, mit dem man sich die Monster vom Hals schafft. Hier und da liegen ein paar Steine rum, die man, ebenso wie Diamanten, Lebenselixiere und andere nützliche Objekte, aufsammeln muß, um bei diesem Abenteuer zu bestehen. In jedem Level führt dann der Weg zum nächstweiteren durch ein Tor, das man mit der Leertaste öffnet. Man befindet sich nun in einem großen Raum, wo man es mit einem fiesen Riesenmonster zu tun bekommt. Mit einigen gezielten Steinwürfen und Schwerthieben, die sitzen, löst sich das Ding in Wohlgefallen auf, zurück bleibt ein Schlüssel.

Diesen benutzt man auf diesem urzeitlichen Planeten, um eine mittelalterliche Tür zu öffnen – und schwupp geht's ins nächste Level. Irgendwann einmal, wenn man sich durchgekämpft hat, wird es zum Final Show Down kommen, wenn nämlich ein entführtes Girl (Computer-Spezialistin) zu befreien ist...





Rückfall in die Amiga-Steinzeit?

So hüpft, sammelt und kämpft man sich durch eine recht bescheidene Grafik, und zwar mit einem winzigen, schlecht animierten Männlein, das zusehends Mühe hat, auf sich bewegende Wolken oder „Fahrstuhl-Teile“ zu springen. Wenn man es erst einmal geschnallt hat (das dauert eben ein paar Minuten), so dürfte es nicht besonders schwierig sein, sich seinen Weg zu bahnen. Nachdem wir von dem theatralischen „Autschs“ und „Pahs“, die die Spielfigur und die Feinde ständig produzieren, die Nase voll hatten, hakten wir das Spiel ab und wandten uns dem zweiten Teil des Programmes neugierig zu:

Schon zu Beginn des Ganzen hatte uns eine Art „Haupt-Menü“ neugierig gemacht. Da stand doch etwas von einer Wahl zwischen „Spiel“ und „System“. „Spiel“ hatten wir bereits hinter uns; also wollten wir etwas über den geheimnisvollen, eingebauten Giga-Computer erfahren – wir tippten also „System“. Zunächst erschien die, wie ich meine: unnötige „Sicherheitsabfrage“, die da lautet: „Geben Sie irgendein Wort aus Ihrer Anleitung ein!“ Wir schauten erst gar nicht nach, nahmen einen der deutschen Artikel (z.B. „der“), und schon waren wir drin im „System“.

Doch: Was dann folgte, bereitete mir einiges Kopfzerbrechen: Der „Ironguard Mark I Computer“ vollführte seinen Selftest und fordert schlicht und ergreifend (in Englisch!!!): „Logon, please“. Ja, wat nu? Hatte ich doch in meiner Anleitung (ebenfalls in Englisch?!??!?) nichts Konkretes gefunden, was ich hätte eingeben können. Nun kam Otti's Stunde. Sein Blick zurück in Neugier traf mich hart. Mit den Worten: „Laß mal kurz sehen!“ versuchte unser Computer- und Ballerspezialist, das zu ergründen, was ich nicht fähig war zu finden. Doch: Es half alles nichts. Aus dem „Kurz-mal-sehen-lassen“ wurde eine Dreiviertelstunde. Otti's Geduld war grenzenlos. Mit Akribie und ein wenig Verstand machte er sich daran, die Sache logisch anzugehen. Otti schummelte sich ins Directory, um zu erforschen, ob sich nicht doch ein Hinweis finde, der uns zur Lösung führen könne. Doch: Alles, was unserer wakkerer Otti rauskramte, war eine wirklich miese Variante von *Space Invaders.* Wer aber nun glaubt, Otti gibt so leicht auf, hat sich in den Finger geschnitten. Nun begann er eifrig, mit *Deluxe Paint 2* einzelne Bilder zu laden. Das klappte auch hervorragend, denn wir bekamen zu den Personen-Steckbriefen auch gewisse „Database-Zahlen“, die wir uns sogleich notierten.

Wieder rein ins Haupt-Programm. Es wurde weitergefummelt bis zum Gehtnichtmehr. Irgendwann schaltete sich auch Frank, unser Chefprogrammierer, ein, blätterte in der Anleitung, gab Otti einige Tips und stellt plötzlich ganz trocken fest: „Schau mal auf die erste Seite des Handbuchs!“ Ja, und hier war sie nun – die Lösung, besser: Losung. Wir gaben das Logon ein und befanden uns im Giga-Computer. Alles, was wir von hier aus unternehmen konnten, war das obenbeschriebene Spiel zu starten...

Fazit: Das Rätselraten um das „verschwundene Paßwort“ hatte uns am meisten fasziniert. AUSTRALO PITICUS MECHANICUS selbst war einfach zu simpel, zu schwach, um unsere Motivation länger als 30 Minuten zu halten. Grafik und Animation sind dürftig; allein der „High-Score-Sound“ wußte zu gefallen – nett gemacht! Ganz schlecht – und ohne Vorbild-Funktion – ist das Handbuch. Kaum zu glauben, daß von einem deutschen Hersteller (!) die Kurzgeschichte zum Spiel **nur in Englisch** abgefaßt wurde (!!). Desweiteren befinden sich einige grammatikalische Fehler im deutschen Teil des Manuals; von gravierenden Kommata-Fehlern ganz zu schweigen. Kommentar: Keinen „Oscar“ für TIME WARP.

Manfred Kleimann

Grafik	**4**
Sound	**6**
Spielablauf	**3**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**2**





OPERATION NEPTUN: TAUCHEN SIE EIN IN DIE ACTION!

Eine ganz neue Form von Action und Abenteuer, die man sofort ausprobieren sollte. Eine große Menge Actionspiele erwartet Sie! An Bord eines Jet-Byke, unter Wasser, mit einem Messer zwischen den Zähnen oder auf Ihrem Unterwasser-Scooter, kämpfen sie rücksichtslos gegen die Armeen des GELBEN SCHATTENS, bevor Sie seine Unterwasserstützpunkte endlich von der Karte streichen können.

Hüten Sie sich vor den Angriffen von Haien und Kraken sowie vor den Minenfeldern, mit denen die Tiefen der Meere durchsetzt sind. DAZU gibt es noch ein Taschenbuch mit einem Roman von Bob Morane, einem illustrierten Führer, einem 128-seitigen, farbigen Comic-Buch und einer Geschichte, in der Sie der Held sind, und die Sie um so mehr mit dem Geschehen vertraut macht.

Distributor: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6 Frankfurt/Main 90, Tel. 069/706050

Erhältlich für: Amiga, IBM-PC, Atari ST mit 2 Disk.

Für weitere Auskünfte schneiden Sie diesen Kupon aus und schicken Sie ihn noch heute an folgende Adresse:
BOMICO Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Straße 1
6 Frankfurt/Main 90

Operation Neptun



Name: ____________________

Adresse: ____________________

____

Rechner: ____________________

INFOGRAMES

Gute Idee, sauber programmiert, aber

Programm: Titan, **System:** CPC (Disk, getestet), ST, Amiga, IBM PC, C-64, **Preis:** zwischen 30 DM (Kass.) bis ca. 70 DM, CPC-Disk ca. 45 DM, **Hersteller:** Titus, England, **Muster von:** Titus.

Zum Thema Breakout hat man sich ja schon 'ne Menge Gedanken gemacht. **TITUS** zeigt jetzt ein Breakout-Prinzip,



Der CPC-464-„Steinbruch".

das man in dieser Form noch nicht auf einem Computerbildschirm gesehen haben dürfte. In **TITAN** steuert man eine Art quadratischen Cursor, mit dem man einen ebenso großen Ball dirigieren muß. Der Ball sollte dabei natürlich verschiedene, herumliegende Steine abschießen. Das erweist sich aber als ziemlich schwierig, da erstens der Parcours, in dem sich die Steine befinden, sehr verwinkelt ist und die meisten Steine auch nicht gerade auf dem Präsentiertablett gereicht werden. Da gibt es Steine, die sich jedesmal, wenn man mit dem Cursor drübergeht, langsam aufbauen, nach drei bis viermal drübergehen sind sie dann fest und bilden eine undurchdringliche Mauer für Ball und Cursor. Andere wiederum verhalten sich selbst wie Bälle und hüpfen umher. Totenköpfe warten in Nischen und Ecken darauf, bei Berührung von Ball oder Cursor dem Spieler eines der insgesamt 8 (oder waren's neun?) Leben abzuziehen. Daneben gibt's noch Teleporter für den Cursor, Steine, durch die der Ball hindurch kann, nicht aber der Cursor und natürlich welche, die mehrmals berührt werden müssen.

Das alles spielt sich zum größten Teil in mehreren Screens großen Parcours ab, so daß man auch nicht den Gesamtüberblick über das Geschehen hat. Zwar kann man den Ball mittels eines Tricks auf „gerade" Bahnen bringen, der Rest ist aber eher hektisches und unkontrolliertes Rumgefuchtel mit dem Cursor.

Jetzt kommt's nämlich: Dank des supersauberen Acht-Punkte-Scrollings, das wirklich selten auf dem Schneider so gut zu sehen ist, läuft alles (eben auch das Scrolling) in einer wahnsinns Geschwindigkeit ab. Das ist auf die Dauer einfach nervend, obwohl die Steuerung präzise und leicht zu handhaben ist. Oft ist man deshalb gezwungen, den Ball einfach laufen zu lassen, damit der möglichst viele Steine abräumt. Würde man eingreifen, ist der Erfolg nicht sicher, die Bahnen des Balles lassen sich dagegen recht gut voraussagen, und so ist das „Laufenlassen" manchmal wirklich sinnvoller.

Daraus folgt leider ein gewisses Maß an Langeweile, während der Ball so in (nicht einsichtbaren) Gefilden herumfliegt und man nur durch den Ton angezeigt bekommt, daß mal wieder ein Stein getroffen wurde. So wird TITAN vom Geschicklichkeits-Game zum Geduldsspiel.

Zu erwähnen ist auch noch etwas ganz Typisches für die Herstellerfirma. Wie bei fast allen Spielen von Titus sind „unmäßige" Highscores zu erreichen, bei relativ geringem „Fortkommen". Obwohl es gut programmiert ist, obwohl die Ideen gut sind, und obwohl ich Geschicklichkeits- und Denk-Spiele eigentlich ganz gern spiele, konnte mich TITAN nicht so ganz überzeugen.

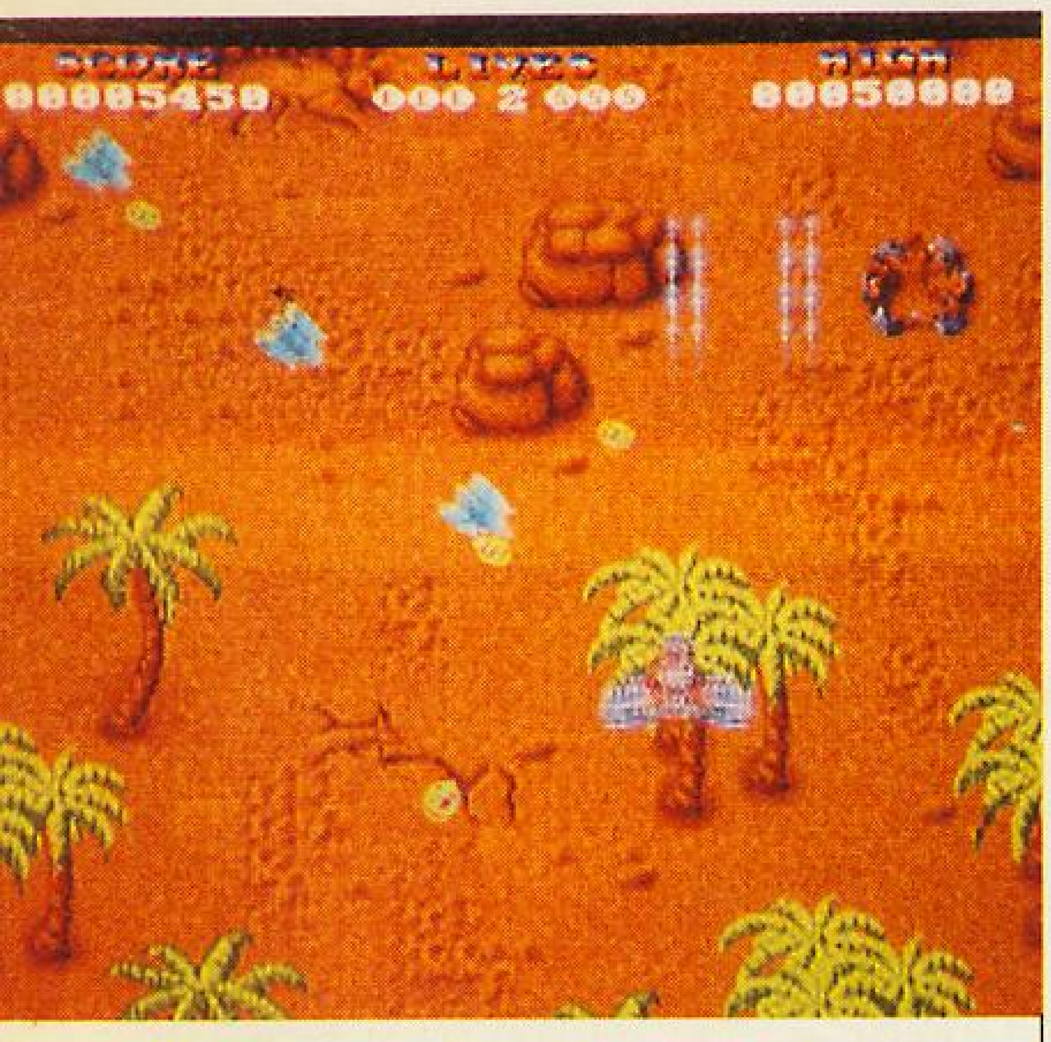
Martina Strack

Grafik	11
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Hyperballern

Programm: Hybris, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Discovery Int., USA, **Muster von:** GTI Software, Oberursel.

Ballerspiele gibt es ja für den Amiga mittlerweile zuhauf. Doch leider (oder Gottlob) nur wenige der Extraklasse wie **HYBRIS.** Dies ist das neueste Spiel aus dem Hause **DISCOVERY**, die ja schon mit der brillanten *Arkanoid*-Umsetzung für den Amiga einen Riesenerfolg erzielen konnten. In der Ausgabe 6/7/88 brachten wir ja schon einen kurzen Vorabbericht



Arcade-Feeling auf dem Amiga.

über HYBRIS, aber es hat schließlich noch über ein halbes Jahr gedauert, bis uns die endgültige Version vorlag.



»HYBRIS – ein Game, das jeder Amiga-User haben sollte!«

HYBRIS ist durch und durch ein Superspiel und programmiertechnisch allererste Klasse. Dies beginnt schon beim brillanten Ladebild und der „Verkürzung" der Ladezeit durch die parallel dazu ablaufende, fetzig programmierte Musik. Das eigentliche Spiel entpuppt sich dann als vertikal scrollendes Schießspiel im *Sidewinder*-Stil.

Wie auch schon in vielen anderen Games dieser Art fliegt man über eine Planetenoberfläche (von oben gesehen) und muß alles abschießen, was nicht niet- und nagelfest ist. Nur wurde hier der Amiga im Vergleich zu vielen anderen mir bekannten Amigaspielen verdammt gut ausgenutzt. Es kommt fast ein echtes Arcade-Feeling auf, und man sollte aufpassen, daß nicht doch einmal ein Markstück in den Diskettenschacht wandert. Die 3 sehr langen Level sind nur so gespickt mit heftig schießenden Bodenstationen und angriffslustigen Aliens. Zweimal pro Level tauchen auch besonders große Gegner auf. Beim ersten Mal (etwa zur Hälfte des jeweiligen Levels) genügt es, die links und rechts befindlichen Außenteile abzuschießen, am Ende des Levels dagegen muß er dann endgültig beseitigt werden. Natürlich durften bei so einem kernigen Ballerspiel auch nicht die nötigen Extrawaffen fehlen, die man durch Abschießen und Aufsammeln ergattern kann. Außer dem Joystick müssen auch noch die Tasten „Space" und „Return" bedient werden. Mit „Space" läßt man eine von drei Smart-Bomben raus (zerstören alle gerade auf dem Bildschirm befindlichen Objekte, das eigene Raumschiff natürlich ausgenommen), und mit „Return" schaltet man auf eine stärkere Feuerkraft um, die nur kurze Zeit anhält, aber zur Ausschaltung bestimmter Bodenziele obligatorisch ist. Sollten dann doch alle eigenen Raumschiffe vernichtet sein, besteht noch die Möglichkeit, mit der Continue-Option an der gleichen Stelle weiterzumachen. Bei HYBRIS kommt, wie schon erwähnt, endlich richtiges Automatenfeeling rüber. Es ist nicht allzuschwierig, und eigentlich entscheidet mehr das Können als nur pures Glück.

Und: Der 3. Level ist besonders schwierig. Die vertikalsoftscrollende Landschaft ist sehr schön gestaltet, und auch die vielen Angreifer schauen gut aus. In puncto Grafik landet HYBRIS bezüglich Bewertung also im oberen Bereich. Die Musik und die Sound-FX sind toll, und auch die Motivation bleibt trotz der Continue-Option sehr hoch. Der eigentliche Grund aber, es zum ASM-Hit zu küren, liegt in dem hervorragenden Gesamteindruck dieses Programmes, also dem Zusammenwirken aller Faktoren. Gerade die Perfektion und die Professionalität dieses Spieles machen es aus, daß es sich wohltuend aus der Masse vieler Amiga-Spiele heraushebt.

Michael Kohl

Grafik	11
Sound	10
Motivation	10
Spielablauf	8
Preis/Leistung	9

Programm: King's Valley II (Modul), **System:** MSX, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** Roland Toonen Spezialversand, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1, Tel.: 02832/78184

Pyramidenkraft



Foto: MSX

Endlich können wir auch mal wieder was für den „guten alten" (vergessenen? bestimmt nicht!) MSX vorstellen. Das Programm, das ich vorliegen habe, heißt **KING'S VALLEY II** und stammt von **KONAMI**, die sich in Sachen MSX ja einen guten Ruf geschaffen haben dürften (man denke nur an *Salamander*, etc.). KING'S VALLEY II (den Vorgänger kenne ich leider nicht) ist ein halbwegs unkriegerisches Spiel, bei dem es vor allem darauf ankommt, seine grauen Zellen mal wieder zu benutzen und dabei dann auch noch Spaß zu haben. Worum geht's diesmal? Vick XIII, Familienoberhaupt und begeisterter Archäologe stößt eines Tages bei den Untersuchungen von auf einem anderen Planeten gefundenen Pyramiden auf eine Inschrift, welche den Schluß zuläßt, daß eine alte ägyptische Königsfamilie tatsächlich vom Planeten Remool stammt. Weiterhin steht nun fest, daß die Pyramiden auf der Erde nur dem Zwecke dienten, die verstorbenen außerirdischen Könige zurück in ihr Heimatland zu führen. Die mit den Leichen begrabenen Schätze dienten hierbei als Steuervorrichtung für den Transport. Dank des massierten Wissens der Forscher vor Vick XIII konnten diese Steuervorrichtungen allerdings außer Kraft gesetzt werden und sind nun auf dem besten Wege, sich selbst – und die Erde gleich mit – zu zerstören. Aber es gibt eine Chance: Vick muß bis in das innerste Heiligtum der „El Giza"-Pyramide vordringen, um deren Kernfunktion zu unterbrechen (zumindest steht's so in der Anleitung) und unterwegs alle „Seelensteine" zerstören. Das mag zwar sehr abenteuerlich und aufregend klingen, ist es aber nicht.

Es geht im Spiel darum, die im jeweiligen Level verstreut liegenden „Seelensteine" einzusammeln, was nicht immer ganz einfach ist. Da ein Level über mehrere Bildschirme reichen kann, hat man schnell den Überblick verloren. Teilweise sind die Steine in abgeschlossenen Kammern untergebracht, in welche zu kommen man Werkzeuge braucht. Diese Werkzeuge wiederum liegen ebenfalls mehr oder weniger wild herum, aber immer so, daß man gerade so mit ihnen auskommt. Jedes Werkzeug (Hammer, Spaten, Preßlufthammer, Pickel) kann man allerdings nur einmal benutzen, aber gerade dies macht den Großteil der Würze dieses Spiels aus, denn hier sollte das Gehirn anfangen zu arbeiten. Welches Werkzeug muß wo eingesetzt werden, damit man letzten Endes auch den Ausgang erreicht? Hat man einmal mit einem Werkzeug Murks gemacht, kann man den Level sowieso vergessen und noch einmal von vorne anfangen. Glücklicherweise gibt's dabei kein Zeitlimit, denn dann hätte man beim Spielen nur noch die reine Hektik, und dafür, daß es nicht langweilig wird, sorgen schon die umherlaufenden und -springenden anderen Charaktere. Vier Arten von Gegnern gibt es, von denen drei Arten reine Gegner sind, eine aber auch unfreiwillig zum Verbündeten werden kann. So da wären der Slouman, der Flouman und der Pyoncy. Sie sind nur darauf aus, einen abzumurksen. Der Rock Roll, so der Name, erstarrt aber immer nach einem Sturz oder wenn ihn eine Waffe trifft, für eine kurze Zeit zu Stein, so daß man ihn als „Treppenstufe" benutzen kann und später auch muß. Waffen? Ach ja, die gibt's auch noch. Sie liegen ebenfalls so in der Gegend rum. Es gibt Messer und Bumerangs. Beide eignen sich hervorragendst zur Exterminierung von Gegnern.

Erschwert wird das Spiel in diesem Zusammenhang durch die Tatsache, daß Vick immer nur einen einzigen Gegenstand bei sich tragen kann, und trägt er einen, kann er nicht springen.



»Ein jeder MSX-User sollte sich für dieses Spiel interessieren, denn es ist einfach gut!«

Hat man nun endlich alle Seelensteine eines Levels eingesammelt und somit die Tür zum nächsten Level entriegelt, bekommt man den Spielstand als Code chiffriert mitgeteilt. Diesen sollte man sich (um später an derselben Stelle einsteigen zu können) notieren. Danach geht's entsprechend schwieriger weiter. Leider hat man die kontinuierliche Schwierigkeitsgradsteigerung nicht so richtig hinbekommen, und so folgen z.B. auf einen unerwartet frühen, recht kniffligen Level einige sehr einfache Levels (zum entspannen, was?). Ist man aber einmal ins Spielgeschehen vertieft, stört einen das nicht zu sehr. Die Grafik von KING'S VALLEY II wird den Möglichkeiten des MSX gerecht und ist alles in allem recht gut. Der Sound ist durch den im Modul eingebauten Soundchip hervorragend und paßt sich von den Kompositionen her herrlich in das Spielgeschehen ein. Die Soundeffekte hätte man kaum besser machen können. Im Spiel eingebaut ist ebenfalls ein Editor, mit dessen Hilfe man sich seine eigenen Screens erstellen kann. Dieser Editor ist für meinen Geschmack zwar nicht hundertprozentig gelöst, bietet aber genug Komfort um den User nicht verzweifeln zu lassen. Die nun eigens erstellten Screens kann man natürlich auch speichern und somit der Nachwelt erhalten – falls diese sich dafür interessiert. Eins kann man aber mit Gewißheit sagen. Ein jeder MSX-User sollte sich für dieses Spiel interessieren, denn es ist einfach gut!

Ulrich Mühl

Grafik	**9-10**
Sound	**11**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Schiff ahoi und fette Beute!

Programm: Cosmic Pirate, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Outlaw Productions, **Muster von:** Outlaw/Palace.

Ein sehr schön gestaltetes Baller-Epos präsentiert uns das Place-Label **OUTLAW PRODUCTIONS. COSMIC PIRATES** gehört sicherlich zu den erfreulichsten Neuveröffentlichungen auf dem Baller-Gebiet in diesem Frühjahr.

Bei diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Raumpiraten, Mitglied einer schlagkräftigen Verbrecher-Organisation, die über eine riesige Raumstation, NEST51 genannt, verfügt. Diese Raumstation ist Ausgangsbasis für die Kaperfahrten, die Sie in den verschiedenen Raumsektoren zu unternehmen gedenken. Allerdings läßt Sie der Council nicht einfach so abfahren. Zunächst müssen Sie beweisen, daß Sie über eine ausreichende Schußgenauigkeit (mindestens 30%) verfügen. Zu diesem Zwecke gibt es in der Raumstation sieben Simulatoren, von denen vier Stück kostenlos zu nutzen sind, die anderen drei, die Spezialfälle simulieren, kosten eine horrende Summe. Vergessen Sie's also zunächst mal, solch komplizierte Dinge wie das Kapern eines Raum-Trucks zu simulieren. Haben Sie die Simulation, die übrigens in einer Art Vektorgrafik genau die Figuren der späteren Aliens „nachstellt", erfolgreich überstanden, geht's an die erste Mission: Eine „A"-Mission.

A-Missionen sind die leichtesten überhaupt, der Space-Truck, der mit Joghurt, grünen LCDs oder Gottsonstwas beladen sein kann, ist meist auch recht einfach zu besiegen. Der Gewinn, den Sie aus dieser Mission erwarten können (wie auch aus allen anderen) beträgt etwas 5% des Wertes der Ladung, da der Council so nett ist, ca. 95% des Gewinnes für sich einzustreichen. Das Geld, das Ihnen bleibt, können Sie enweder im Simulationsautomaten sinnlos verprassen oder aber zur weiteren Ausstattung Ihres Schiffes benutzen.

Nach dem Einladen, einem gräuselichen Titelsound, dem Titelbild und so, erscheint zunächst ein Menü, das Sie das ganze Spiel über begleiten wird. Mit den Funktionstasten können einzelne Optionen angewählt werden, wie z.B. Mission auswählen, Simulationen, Piraten-Status, Schiffsausstattung anzeigen/erweitern, Sound FX an/aus, Missions-Daten usw.

Zu Beginn wähle ich Simulation an und reiße meine 30% runter. Wenn man sich hier einigermaßen mit den Aliens zurechtgefunden hat, kann man ganz beachtliche Highscores erzielen, allerdings spielt sich's auf dem Gitter mit den Umriß-Aliens auch wie vor 'n paar Jahren auf dem C-16 (o.k., o.k., die Figuren sind hier natürlich viel größer). Also, ziemlich langweilig.

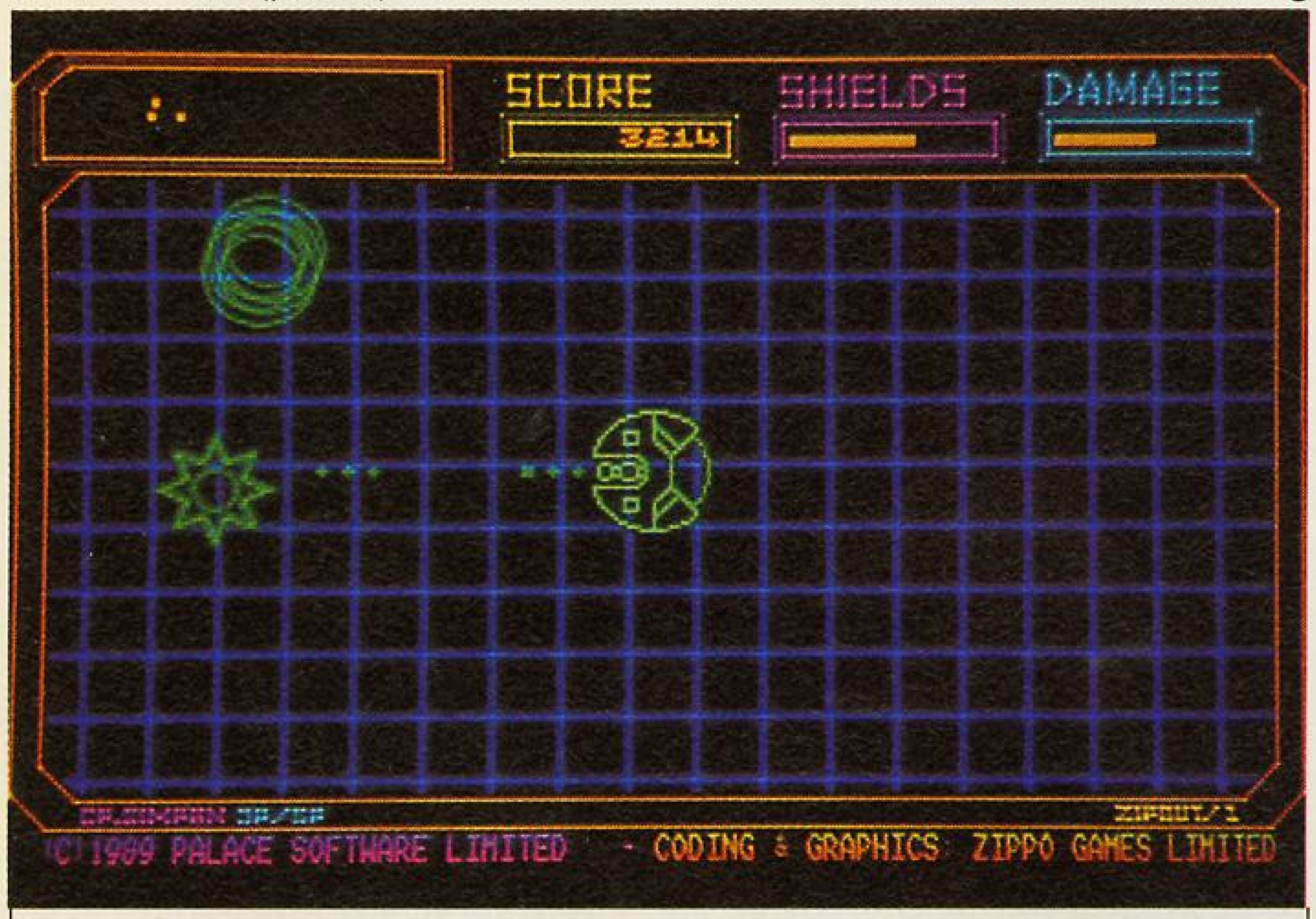
Jetzt geht's ran an die erste Mission. Ich bekomme ein Schiff, Nahrungsmittel, Sprit und dergleichen und werde aus der Basis in die entsprechende Galaxie geschossen. Sofort mache ich mich auf die Suche nach dem Teleporter, der



Nicht nur grafisch super: Cosmic Pirate (Amiga).

mich in den nächsten Raumsektor bringen wird, alldieweil sich die „Beute" irgendwo in der Galaxis rumtreibt. Zur Orientierung habe ich eine Art „Fadenkreuz" mit einem T innendrin. Das muß ich an die Position des Schiffes bringen (durch „Daraufzufliegen"). Sind Schiff und Fadenkreuz deckungsgleich, bin ich am Teleporter. So einfach ist das. Unglücklicherweise (oder sollte ich sagen „glücklicherweise") ist am Teleporter der Teufel los. Kaum bin ich angekommen, stürzen sich die Alien-Horden auf mich. „Glücklicherweise" allerdings, denn ich muß einige abschießen, bevor ich teleportieren kann. Für die Abschüsse bekomme ich „tolls", von denen

Bei der Gelegenheit kann ich auch gleich noch erzählen, daß man insgesamt fünf Schiffe verbraten kann, bevor eine Spielrunde aufhört. Will man mit dem bisher Erreichten irgendwann mal weiter spielen, wird der Spielstand automatisch abgesaved. Man kann dann später mit den bereits erreichten Piraten-Punkten und dem vielleicht schon besser ausgestatteten Schiff weitermachen.
Neben dem Kapern von Space-Trucks gibt es auch „Vergnügungsmissionen" über verschiedenen Planeten. Da kann man ein wenig die Tontauben (miserabel ausgerüstete heimische Alien-Raumschiffe) abschießen und sich ein paar Kohlen verdienen. Ausstattung



Im Simulator wird geübt!

ich 1000, 2000 usw. haben muß, um zu teleportieren. Ich lasse mich also auf das Gemetzel mit den farbenprächtigen Aliens inmitten der grafisch hervorragend gestalteten Meteoriten ein.
Jedesmal, wenn ein Alien bzw. eine Formation abgeschossen worden ist, gibt's ein oder mehrere kugelartige Dinger, die man aufsammeln sollte. Diese geben Shield-Energie, reduzieren den Schaden am Schiff oder sonstwas. Sammelt man die Dinger nicht auf, dann verwandeln sie sich nach einiger Zeit in Zielraketen, die meinem Schutzschild nicht besonders gut tun und nur schwer zu beseitigen sind. Übrigens kommen wir so zum Punkt: Das Wichtigste, worauf man achten muß, sind die Schutzschild- und die Schadensanzeige. Das Schutzschild wird durch die feindlichen Treffer schnell reduziert, es baut sich aber in „trefferfreien" Zeiten wieder auf. Schaden gibt's immer dann, wenn bei einem feindlichen Treffer kein Schutzschild mehr vorhanden ist. Ist der Schadensanzeiger (Balken) voll, dann explodiert mein Schiff in einer herrlich farbigen Wolke.

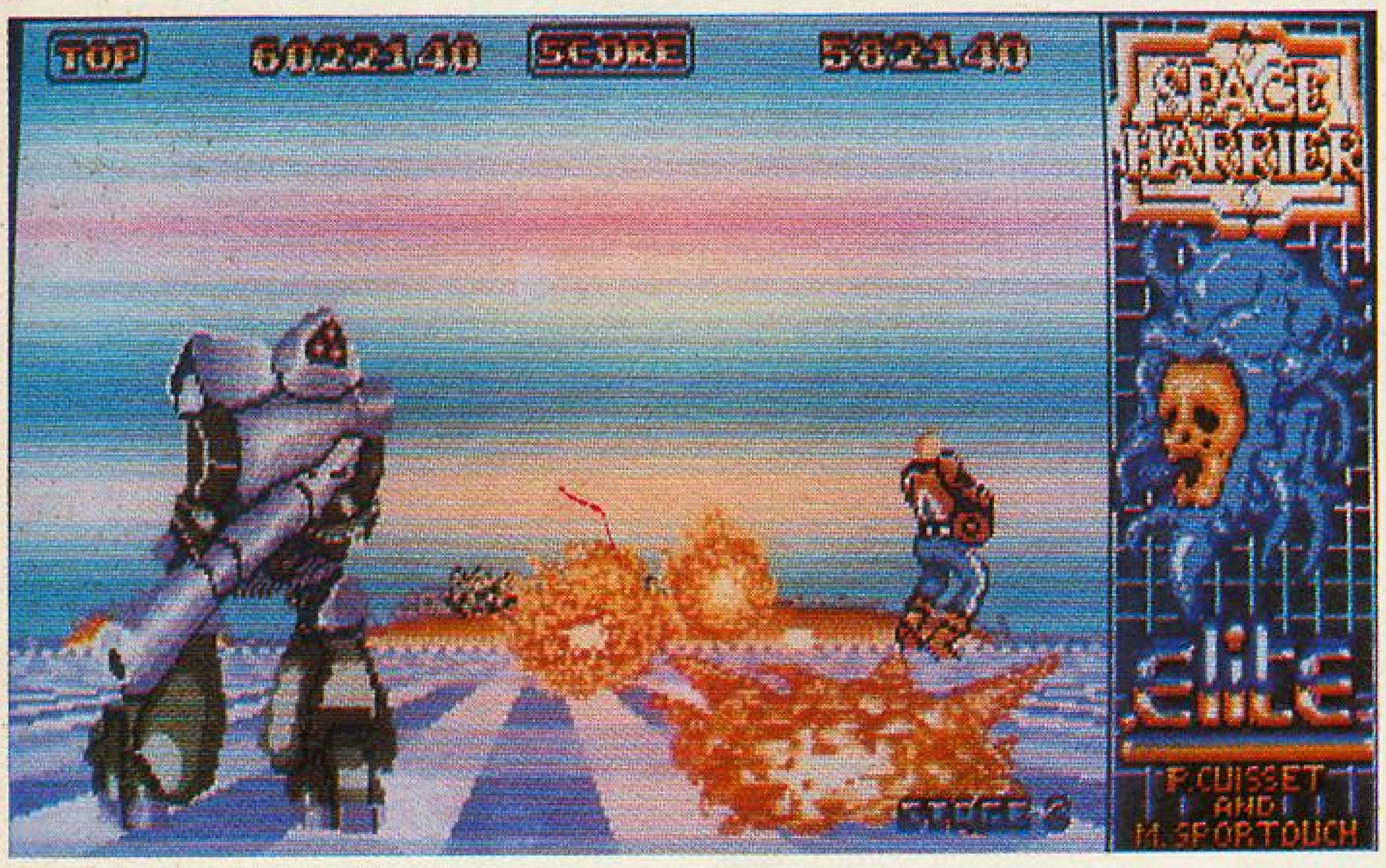
für das eigene Schiff ist ganz schön teuer, so daß man auch nicht zu schnell vorankommt.
Insgesamt gesehen ist COSMIC PIRATES ein grafisch hervorragend gemachtes Baller-Spiel, das durch die verschiedenen Optionen eine Menge Spielspaß in sich birgt. Nachdem man einen Truck gekapert hat, gibt's z.B. auch noch so eine Art Bonusrunde, in der man ungeniert „Kohle machen" kann (durch Abschießen von Mini-Aliens und steuerfrei, natürlich). Die Motivation bleibt lang erhalten, der Schwierigkeitsgrad ist meiner Ansicht nach genau richtig, so daß man eine ganze Weile Spaß haben wird. Mir persönlich hat besonders auch die grafische Aufmachung der Ballerei gefallen, der Sound...nun, der Sound...naja, hätte man wohl besser machen können, ist aber auch nicht so wichtig. Hauptsache, es macht Spaß, und das ist mal sicher!

Martina Strack

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Bernd Zimmermann und Matthias Siegk

Kaum, nachdem man mit einer excellenten ST-Fassung von *Space Harrier* aufwartete, folgt nun schon der Nachfolger. **ELITE** gab ihm den sinnigen (und logischen) Titel **SPACE HARRIER II.** Im großen und ganzen hat sich an Bild (Grafiken) und Wort (Story) nicht viel geändert. Dennoch: Die ausgezeichnete Präsentation (neue Gegner, andere Hindernisse!), das schnelle Scrolling und der gute Sound garantieren eine echte Herausforderung an den User, dort weiter zu machen, wo er bei SH I stehengeblieben ist. Für alle, die es schaffen, sich lange genug im Screen zu halten, erleben eine kleine Überraschung: Das ungesattelte Reiten eines Drachen....

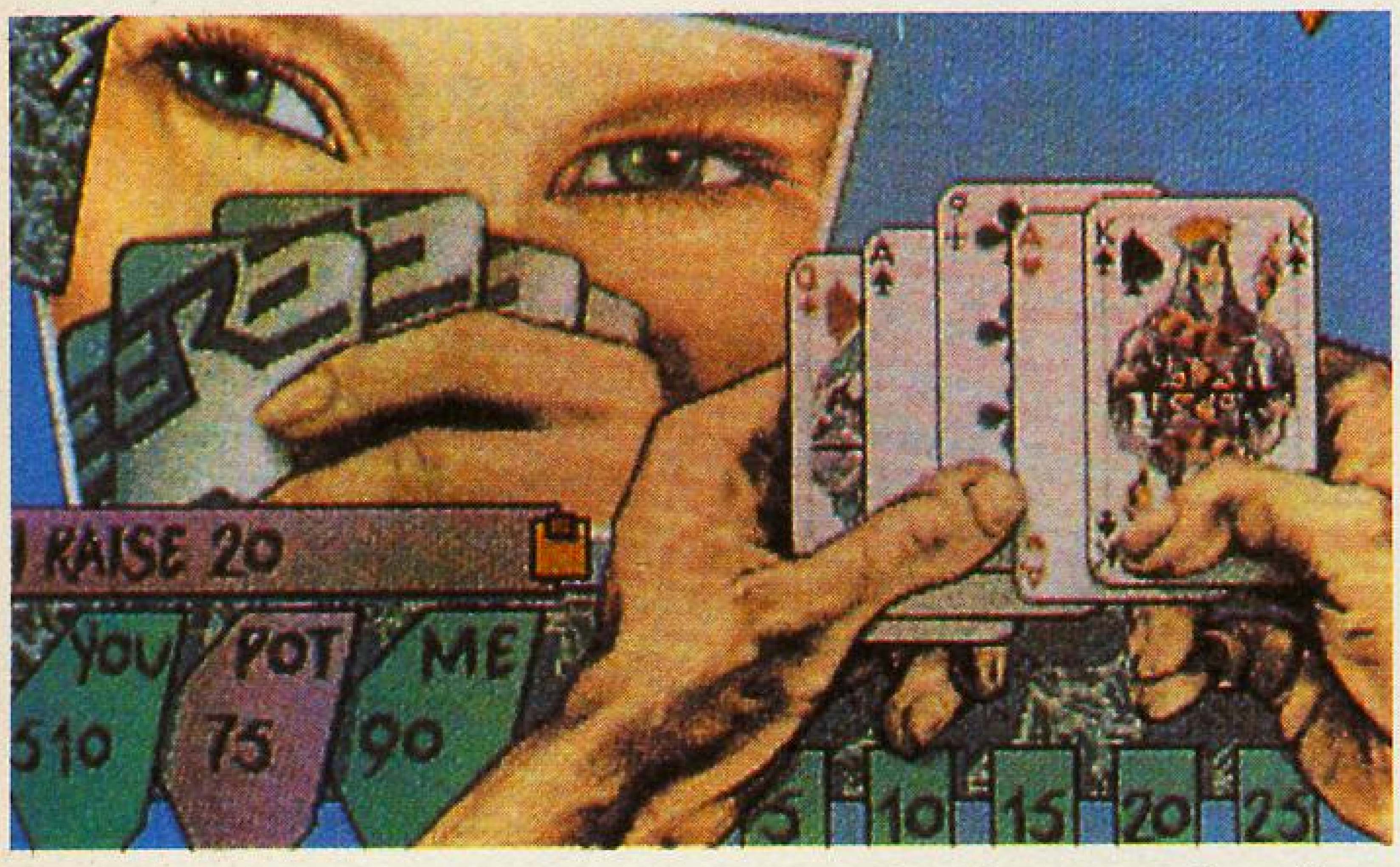


★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

MICRODEAL meldet: **AIRBALL** für den Amiga ist jetzt da (endlich!). Das interessante und intelligente Game mit den wirklich faszinierenden Grafiken soll für etwa 55 Mark erhältlich sein. Einen weiteren 16bit-Titel (ST; ebenfalls so um die 55 Mark) mit dem Titel **GUARDIAN MOONS** möchte man in den nächsten Tagen veröffentlichen. Es handele sich dabei um ein nach dem bekannten *Goldrunner-* bzw. *Jupiter Probe*-Strickmuster gestaltetes Ballerspiel. Allerdings wird dieses Game mit einer „umgekehrten" Story „geliefert": Sie, der sadistischste Terrorist aller Zeiten, versuchen, ein friedliebendes Land im Handstreich zu überfallen. Na, ob das was gibt? **Zusätzlich** wird ein Extra-Spiel „eingebaut" sein, daß Ihnen die Möglichkeit gibt, Ihr Gewissen wieder etwas zu beruhigen – Sie schießen auf eindringende Aliens. Das Ding heißt **RIDICULAX.**

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Dem einen ist's recht, dem andern billig. So kommt es, daß wir auch diesmal wieder ein Zockerspielchen in unserem News-Repertoire haben. **TEENAGE QUEEN** von **ERE INFORMATIQUE** wird sich vom Game in unserem Test auf Seite 82 hauptsächlich in zwei Punkten unterscheiden: Ausziehen kann man hier nur eine Mieze (die allerdings so manche Hülle fallen läßt, bevor...). Zum anderen ist die süße Französin nicht digitalisiert, sondern gezeichnet. Da die Pokerregeln allerdings in Frankreich sowie in Old Germany dieselben sind, fällt es auf Anhieb sehr schwer, sich für dieses oder jenes Game auszusprechen. Es sei denn... Da wir aber alle sehr gesittet sind und ausschließlich Spaß am Zocken haben, werden wir in der folgenden Ausgabe auch zur französischen Variante einen saftigen Testbericht bringen. Jetzt schon können wir sagen, daß dieses Game für ST, Amiga und PC ab sofort zum Preis von etwa 70 Mark zu haben ist. Mehr über diese anziehende Auszüglichkeit im April.



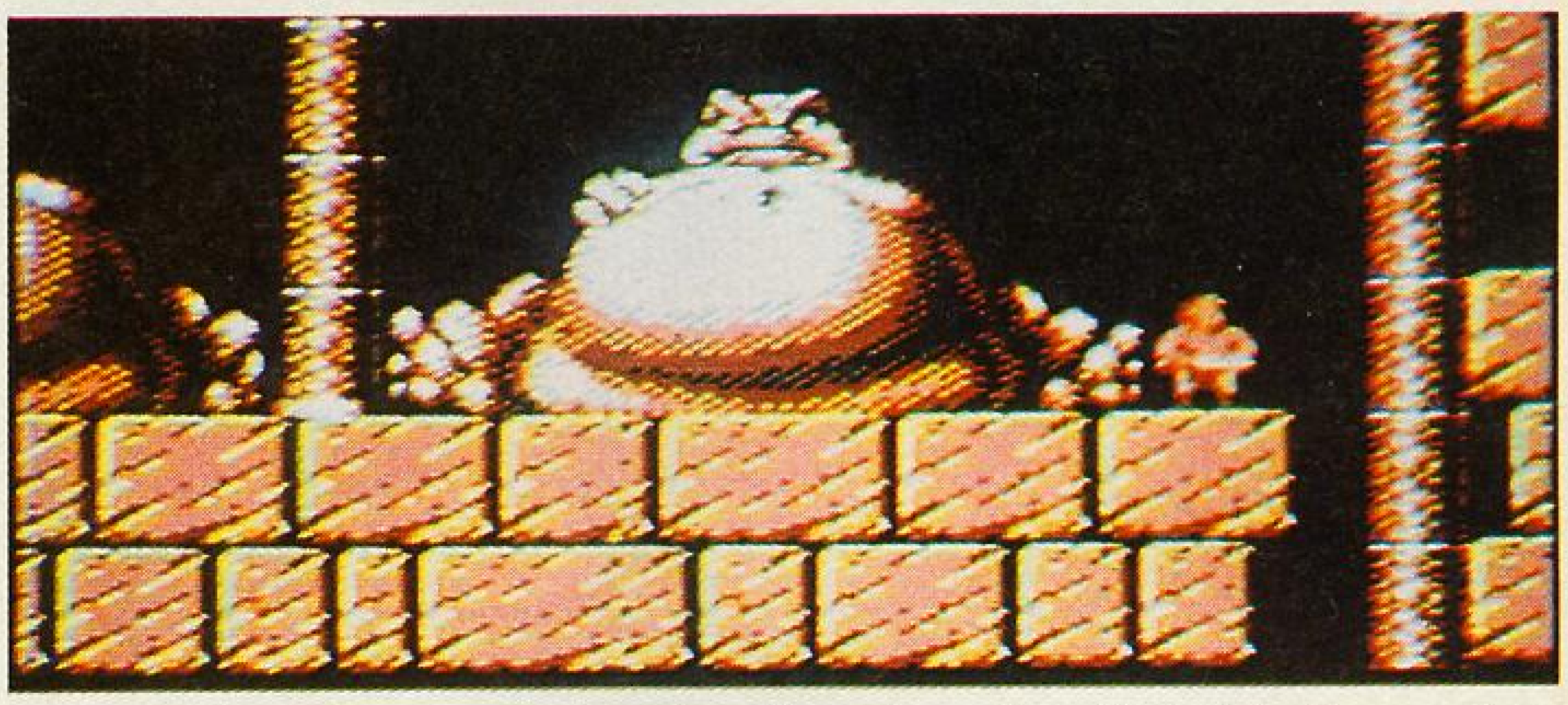
Die meisten Zeitschriften haben's bereits gemeldet, hängen wir uns also auch dran: **Stephen Hall,** Boss von **GRANDSLAM ENTERTAINMENTS,** unterzeichnete einen Vertrag mit dem englischen Rekord-Meister FC Liverpool zwecks gemeinsamer Arbeit an einem neuen Fußball-Spiel für diverse 8- und 16bit-Rechner. Über das Erscheinungsdatum und den Inhalt wissen wir noch nichts. Manfred hatte allerdings Gelegenheit, Stephen mal klarzumachen: „Wenn schon Sport, dann solltest Du Dich mal – gerade wegen des Namens Deiner Company – mit **Steffi Graf** in Verbindung setzen!"

★★★★★★★★★★★★★★

Nachdem man bei **PSYGNOSIS** nach aufsteigender Tendenz in letzter Zeit wieder etwas nachgelassen hat (man denke nur an *Menace (C-64; ST* oder *Captain Fizz*), will man das leicht angekratzte Renommè mit einem, wie es heißt, „völlig verrückten, neuartigem Ball-Spiel, das mit einer Vielzahl von trickreichen Features bestückt ist", wieder aufbessern. Unter dem **PSYCLAPSE**-Label erscheint nun 16bit-mäßig **BALLISTIX.** Das Game müßte momentan schon – für Amiga & ST – in den Regalen stehen. Kosten soll es so um die 55 Mark.

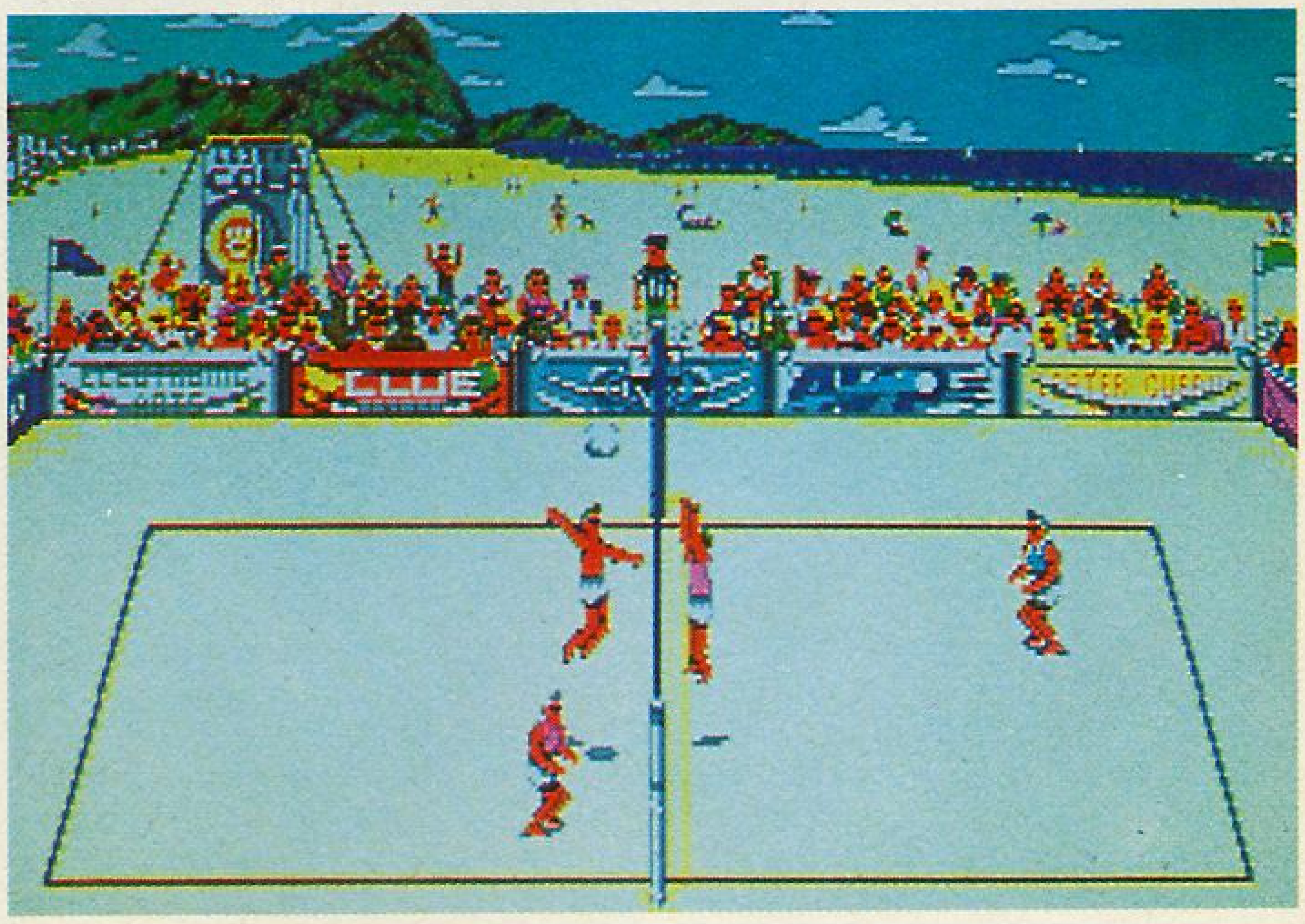
★★★★★★★★★★★★★★

Mit **TYGER TYGER** will nun auch **FIRBIRD** bei den Usern Frühlingsgefühle aufkommen lassen. Verrücktgewordene Ameisenbären und wilde Bestien spielen in diesem Game ebenso eine Rolle wie der Säbelzahntiger, mit dem zusammen man sich durch vier Level hindurchkämpfen muß. Das Ganze findet „unter Tage" statt, und beim großen Finale erwartet den Unentwegten die letzte Herausforderung – so zumindest läßt es uns die Pressemitteilung wissen. Hier steht auch noch geschrieben, daß TYGER TYGER für C-64 (45/35 Mark, Disk./Kass.), Amstrad ((50/32 Mark Disk./Kass.) und Spectrum (30 Mark) erscheinen soll, und das „soon", also in Kürze. Na dann wollen wir mal abwarten!



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Neues kündigt sich auch bei **ELECTRONIC ARTS** an: Unter Mitwirkung zweier Volleyball-Profis des Nr.1-Teams der Vereinigten Staaten entstand ein professionelles Computer-Volleyball-Game für den IBM. **KINGS OF THE BEACH** sieht zwei Mitspieler vor und ist spielbar mit CGA-, MCGA-, EGA-, VGA-Grafikkarte und Tandy-Mode (16 Farben). Dem Spieler werden die größten und schönsten Strände von Australien, Hawaii und Rio de Janeiro zu Füßen gelegt (im Programm, versteht sich!). Ferner ist eine Anzahl verschiedener Schwierigkeitsstufen, vom Beginner- bis zum Profilevel, in das Menue des Games „eingebaut". Erscheinen soll das Ding laut Hersteller im März, also ab sofort, der „sportliche" Preis beträgt 79 Mark. Wir freuen uns mit Euch auf den königlichen „Beach"-Test im April...



Weiter auf Seite ➡ 46


Brad Zoom in
BETTER DEAD
THAN
ALIEN
GAMES MACHINE
83%
AUSGEZEICHNET
SUCHTIGES
SPIEL
ST USER
90%
"Ein furioses und
rasantes spiel."
"Eines der besten
spiele des jahres 88."
Electra
Vertrieb
RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft.



TERRARIUM



CRIME TOWN DEPTHS



PALLADIN

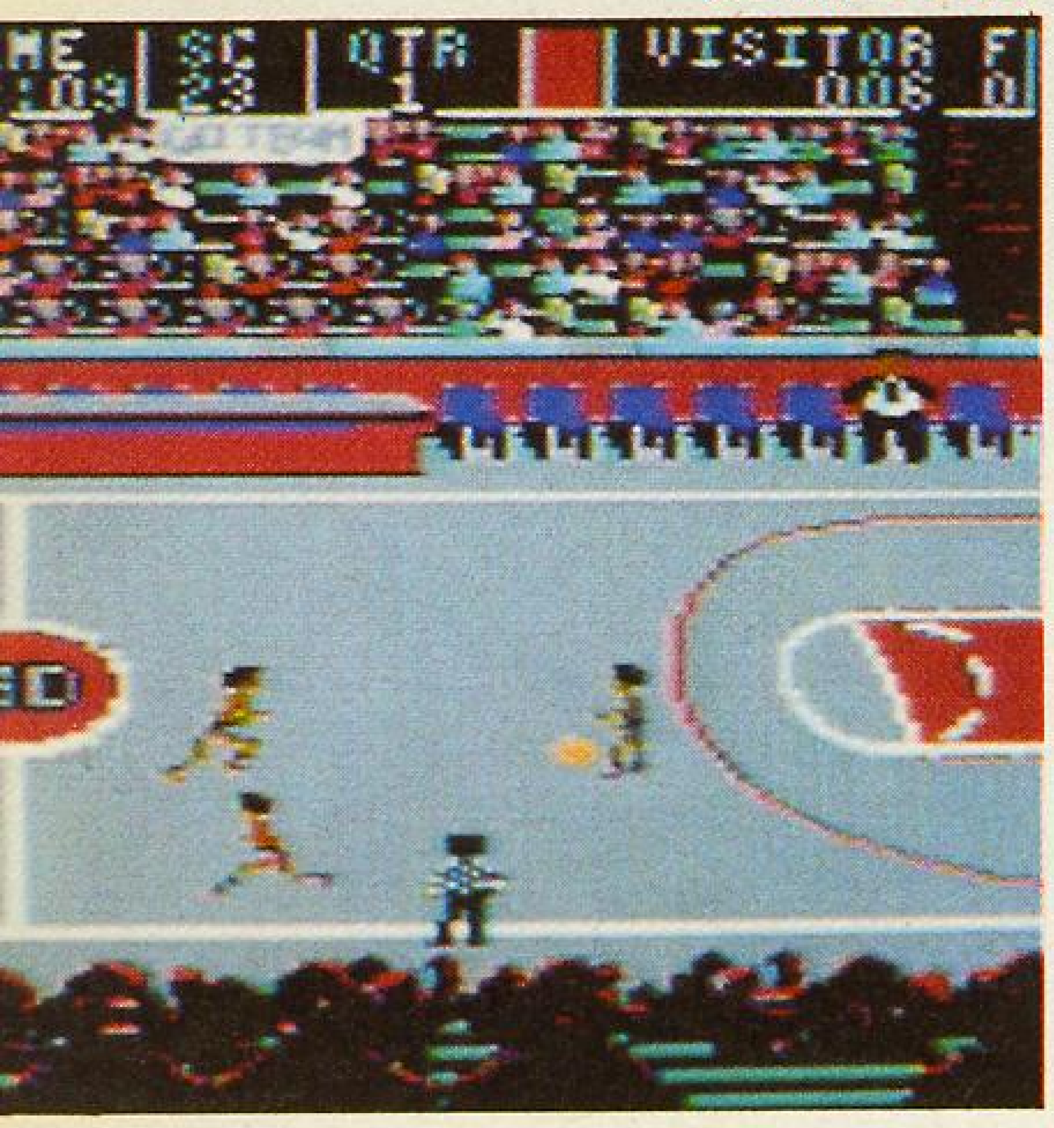
Gleich mit einem ganzen Bündel Neuigkeiten wartet **IMAGE WORKS** für die nächsten Monate auf. Die Erscheinungstermine sind größtenteils für die erste Jahreshälfte angesetzt, nur einige Konvertierungen werden erste später erscheinen. Über die Preise schweigt man sich bislang noch aus; es ist aber anzunehmen, daß sie sich durchweg auf dem üblichen Niveau bewegen werden. Beginnen wir gleich mit **PHOBIA**, einem horizontal scrollenden Shoot 'em up, das kein Geringerer als Tony Crowther programmiert hat. Ein Schuß Strategie soll das Ganze noch abrunden, man darf also gespannt sein. Kommen sollen Versionen für C-64 (5/89), Amiga (8/89) und ST (9/89).

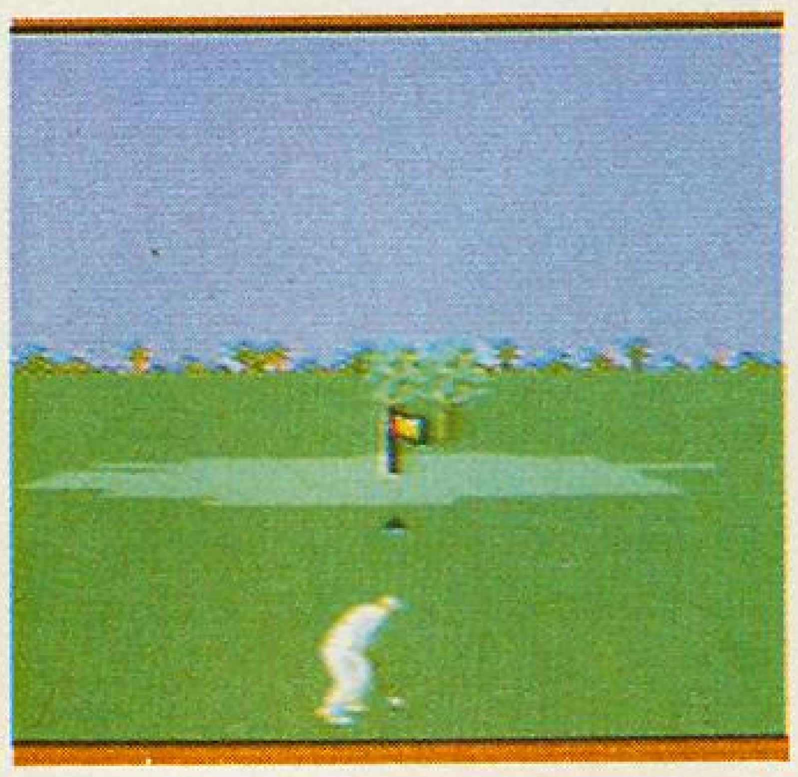
Einiges versprechen kann man sich wohl auch von **PALLADIN**, dessen gleichnamiger Held gegen den bösen Murk antritt, um einmal mehr die Welt von einem bösen Fluch zu befreien. Sein Weg führt Palladin durch einen unheimlichen Wald, um zuletzt in einem gespenstischen Schloß Murk abzumurksen. Wer will, kann das Game für ST (5/89), Amiga (6/89) und IBM PC (9/89) bekommen.
CHRYSTAL MAZE ist ein weiterer Titel, der uns für Juli (ST, Amiga, C-64), bzw. für August (IBM PC) bevorsteht. In diesem Fantasy-Rollenspiel mit 3D-Grafik und Zwei-Spieler-Modus gilt es, vier in einem verwunschenen Schloß verborgene Kristalle zu finden. Trägt man sie zusammen, so hält man hierdurch den Schlüssel zur uneingeschränkten Macht in Händen. Klar, daß man diese für einen guten Zweck einsetzt, die Welt nämlich ein für allemal vom Bösen zu befreien. Ob's gelingt? Schön wär's ja!
Wir sind immer noch bei IMAGE WORKS, und weiter geht's mit **DDT**. Schauplatz des Geschehens ist hierbei ShoggleWaggle, eine von Bugs heimgesuchte Soft-Welt. Der Held des Spiels steht gerade vor dem Abschluß seiner Ausbildung zum staatlich geprüften Debugger, einem hochdotierten Job. Nur ein letzter Abschlußtest trennt ihn noch von seinem ansehnlichen monatlichen Nettoeinkommen: ShoggleWaggle von den Bugs zu befreien, die in Form von Insekten, Nagetieren und anderem Ungeziefer ihr Unwesen treiben. Auch hier wieder die geplanten Versionen: C-64 (5/89), Amiga (5/89), IBM PC (6/89) und last but not least Atari ST (7/89).
Ausschließlich für Amiga und ST (beide Mai '89) soll **PHAEDRA** erscheinen. Bei diesem Weltraum-Ballerspiel mit horizontalem Scrolling steuert der Spieler ein hypermodernes Raumschiff, das mit allem ausgestattet ist, was so ein Raumschiff eben braucht. Der Ablauf dürfte klar sein: Ballern, was das Zeug hält – wie das halt so ist im weiten Weltenraum.
Wer der Action immer noch nicht genug hat, der bekommt mit **CRIME TOWN DEPHTS** ein weiteres einschlägiges Produkt an die Hand, bei dem es natürlich auch entsprechend zur Sache geht. Die Story in Kürze: Als ein mit allen Wassern gewaschener Söldner wird der Spieler vom „Galaktischen Despoten" um Hilfe gebeten. Eine kriminelle Vereinigung hat den Heimatplaneten des Despoten überfallen, und nun muß natürlich wieder für Ordnung gesorgt werden. Daß man sich hierbei wieder mal so richtig nach Herzenslust austoben kann, liegt auf der Hand, deshalb nur noch kurz die verschiedenen Versionen und ihre voraussichtlichen Erscheinungstermine: Amiga (5/89), ST (6/89) + IBM PC (7/89).
Noch eine Weile gedulden muß sich, wer gern **TERRARIUM** spielen möchte. Die Amiga-Version ist nämlich für August angekündigt, die ST-Fassung folgt im September, und die PC-User werden nicht vor Oktober antreten können. Die Kulisse ist ebenso ungewöhnlich wie vielversprechend, denn der Spieler wird in eine eigenartige, fantastische Welt versetzt: ein Terrarium! Hierhin wurde ein Wissenschaftler verschleppt, und nur der schon im Ruhestand lebende Special Agent Captain Frontier scheint das Zeug dazu zu haben, Dr. Slimm aus seiner mißlichen Lage zu befreien. Da er aber nicht so ohne weiteres in ein Fischglas hinein paßt, muß sich Captain Frontier einem Schrumpfungsprozeß unterziehen, um in dieser eigenartigen und bedrohlichen Umgebung aktiv werden zu können. Die Handlung des Spiels klingt originell, bleibt zu hoffen, daß das Gameplay mithalten kann.

★★

In London werden zur Zeit von der Firma **VIRGIN MASTERTRONIC LTD.** einige Neuerscheinungen, aber auch Neuauflagen für nicht allzu große Geldbeutel versoftet. Bald auf bundesdeutscher Verkaufspalette zu finden ist unter anderem neben **STREET FIGHTING MAN** (IBM – Preis noch unklar) und **QUARTERBACK** (C-64/IBM, ebenfalls noch ohne Preisangabe) die 8bit-Version des bekannten *Psygnosis* - 16bit-Titels **OBLITERATOR**. Alle Amstradbesitzer können dieses Game in Kürze für ca. 32 Mark beziehen. Vor dem Osterfest erreicht uns für den Spectrum der **ADVANCED SOCCER SIMULATOR**, ein Fußball-Management-Game für nur etwa 15 Mark. Noch preiswerter ausfallen wird das Low-Budget-Produkt **TOY BIZARRE** für alle Spectrum- und C-64-Freaks. Dieses Spielchen führt Euch auf ganz besondere Art in die Welt der Spielsachen, denn die Toys planen eine Revolte. Ein Abenteuer ganz besonderer Art erwartet Euch. Auch von **CALIFORNIA GOLF** haben wir für Euch einen Screenshot organisiert. Hier die IBM-Version. Aufsehen erregen könnte eine Two-On-Two-Basketballsimulation, die in Kürze zu erwarten ist: **SLAM DUNK** wird das Werk heißen, welches für Amiga, ST, IBM und C-64 geplant ist. Wahlweise werdet Ihr -wie es sich für ein anständiges Programm gehört- gegen den Computer oder gegen weitere Mitspieler antreten. Viele basketballtypische Features sowie eine gelungene Animation der Sprites werden dem schönen Sport auch auf den Rechnern alle Ehre zu machen wissen. Genaues Erscheinungsdatum und Preis stehen auch hier noch nicht fest.

SLAM DUNK





CALIFORNIA GOLF

Um die folgende Meldung bat uns die Firma BOMICO:
„Hallo, **FUGGER**-Fans! Die ersten 100 Spieler, die auf einem 16-Bit-Rechner den allerhöchsten Titel (**REICHSFÜRST**) erringen und damit in die berühmte Familie der **FUGGER** einheiraten, erhalten eine Super-Urkunde von **BOMICO**. Was müßt Ihr tun? Ganz einfach: Schickt ein Bildschirmfoto von Eurem großen Erfolg zusammen mit dem Aufkleber, der jedem **FUGGER**-Spiel beiliegt, an **BOMICO**. Wenn Ihr zu den ersten 100 gehört, die es geschafft haben, bekommt Ihr schon bald eine tolle Urkunde mit Eurem Namen. Viel Erfolg wünscht Euch Euer **BOMICO**-Softwareteam!"

VerF.O.F.T. nochmal!



Dieser Fluch wird einem bei dieser Science-Fiction-Handels-Action-Strategie-Simulation leicht über die Lippen kommen.
Mit einem geerbten, etwas klapprigen Raumschiff kleckert man durch Planetensysteme, um sich durch Handel seine Brötchen zu verdienen und Mitglied der Organisation der Weltraumhändler zu werden. Ein Haufen abgebrühter Experten, die auch Zoff mit Aliens nicht aus dem Weg gehen. Das gehört dazu! Klaro?
Eine Menge Spaß und Strategie auf dem Atari ST und AMIGA. Demnächst auch auf C 64 und Schneider.
Spitzenfoftware von Gremlin!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

ASM 3/89

Ariola Soft

Das Programm

Microwelle

Liebe Leser,

viele Programme auf dem Softwaremarkt erhalten sich ihre Beliebtheit über längere Zeit hinweg gerade dadurch, daß ab und an sogenannte „Updates", also verbesserte Neuauflagen, auf den Markt gebracht werden. Zwar wird dieses System hauptsächlich im Anwenderbereich praktiziert, aber warum nicht auch mal bei Spielesoftware? Etwas ganz Besonderes in dieser Richtung können wir Euch da mit QUIZMASTER bieten. Dieses Game haben wir bereits in seinem „Urzustand" in der ASM 10/88 vorgstellt, jetzt aber gibt's eine überarbeitete Superfassung, bei der Vollprofis am Werke waren, nämlich die Jungs von THALION!

Programm: Quizmaster, **System:** Atari ST, **Datenträger:** Zwei Disketten, **Autor:** Peter Schmidt, Leutkirch.

Bevor wir aber an die technischen Feinheiten gehen, sollten den neu Hinzugekommenen noch tiefgreifende Eindrücke dieses Spiels vermittelt werden, denn schließlich sollt Ihr ja wissen, was Masse ist (wer's ganz genau wissen will: M = E*1/c 2), gelle?

Also, **QUIZMASTER** ist ein klassisches Frage- und Antwortspiel, bei dem die bis zu fünf Spieler auf Fragen des Rechners möglichst schnell die richtige von vier vorgegebenen Antworten aussuchen sollten. Wird die jeweilige Frage (sie umfassen die verschiedensten Wissengebiete) nicht im Zeitlimit oder falsch beantwortet, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Clou an diesem Game ist die große Fragentafel, deren Felder von 1 bis 40 beziffert sind. Per Maus darf hier nämlich ein beliebiges Feld und damit die Frage ausgewählt werden. Mit etwas Glück erwischt man schon mal einen Joker, der satte 500 Punkte bringt oder sogar die beliebten Risiko-Fragen, bei der Ihr soviel von Eurem Punktevermögen aufs Spiel setzen könnt, wie Ihr wollt.

Das Programm quittiert übrigens richtige Antworten mit einem gesampelten Applaus, falsche mit einer Trauermelodie und die Risikofragen mit verheißungsvoller Sprachausgabe. Insoweit entsprechen diese Features noch der „alten" Fassung, die ja schon abwechslungsreich und spannend genug war. Nun geht's zu den Neuerungen:

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870



Na, wißt Ihr's? Martina rätselt noch . . .

Zunächst einmal wurde die Fragenanzahl von ehemals 600 nochmals kräftig aufgestockt. Wem dies aber immer noch nicht reicht und nach der 93. Runde mal was Neues lesen will, kann mit dem jetzt kompletten Editor völlig mühelos beliebig weitere Fragen eingeben. Großes Können zeigten die **THALION**-Programmierer besonders bei der Anpassung des Programms auf das ungeliebte Blitter-TOS. Nunmehr ist QUIZMASTER auf **allen** ST-Varianten lauffähig, lediglich der Mega-ST fällt aus der Rolle. Besorgt hat diese Umsetzung **Marc Rosocha**, der sich schon bei der Umsetzung von *The Last Ninja* auf dem ST einen Namen machte. Hochwertig ist jetzt auch der Titelsound, denn der stammt vom wohl begabtesten Soundprogrammierer Deutschlands, nämlich **Jochen Hippel**. Was der gute Jochen da an Sounds aus dem mageren Soundchip herauszaubert, ist wirklich kaum zu glauben! Um das Ganze dann noch abzurunden, kreierte **Erik Simon** noch ein ansehnliches Titelbild, so daß bei QUIZMASTER nunmehr vollends für Ohren- und Augenschmaus gesorgt ist – mal ganz abgesehen von der ideenreichen Umsetzung des Quizprinzips (wenn auch mit Anlehnungen...). Der absolute Hammer kommt aber jetzt:

Dieses Supergame könnt Ihr ab sofort bei uns zum Taschengeldpreis von 25 Märkern beziehen!!! Ihr glaubt's nicht? Dann schaut doch mal scharf auf die rechte Seite!

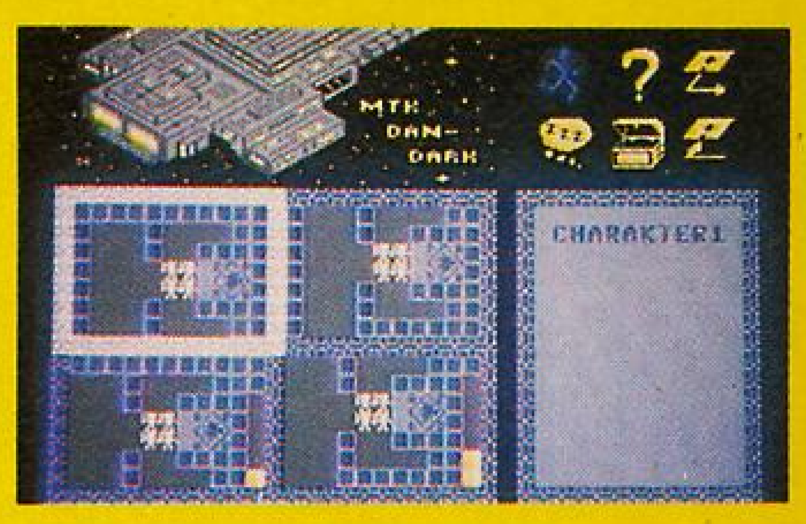
(red.)

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**

Microwelle



QUIZMASTER
Spannendes deutsches Quizspiel mit über 600 Fragen und komfortablem Fragen-Editor. Vorgestellt in ASM 3/89.
Bestell-Nr.: ST-0389



IMPERIUM – DER AUFTRAG
Werden Sie das Imperium retten können? Ein komplexes, deutsches Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen. Vorgestellt in ASM 11/88.
Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc)



CAPTAIN STARK
Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 255 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM/12/88.
Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)



Bestellservice

Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen! Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,– DM!** Bestellungen sind zu richten an:

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Mit großen Erwartungen im Gepäck startete die ASM-Redaktion die Reise in die Neue Welt. Las Vegas war das Ziel, die CES („Consumer Electronics Show“) der Anlaß für den Flug in die Staaten. Ort: Das Convention Centre, Las Vegas. Zeit: 7.–10. Januar. Leider war aber schon nach dem ersten halben Messetag zu erkennen, daß sich die Chose mehr für das Business (Händler, Lizenzverkäufer und -nehmer) als für die Presse lohnte. Es gab kaum etwas Neues in puncto Software; allein die USA-spezifischen Umsetzungen auf Nintendo waren einen Blick wert. „Außer Spesen nichts gewesen!“, so lautet der einsätzige Kommentar eines ASM-Redakteurs, der gern etwas mehr für Euch in Erfahrung gebracht hätte. Da tanzten die Mädels, strippten die Girls, da rappelten die Spielautomaten auf dem „Strip“; aber softwaremäßig war's 'ne Pleite! Fackeln wir also das Ganze („Las Vegas-Splitter“) schnell ab – von A-Z!

Consumer Electronics Shows

Außer Spesen nichts gewesen: Las Vegas von A-Z

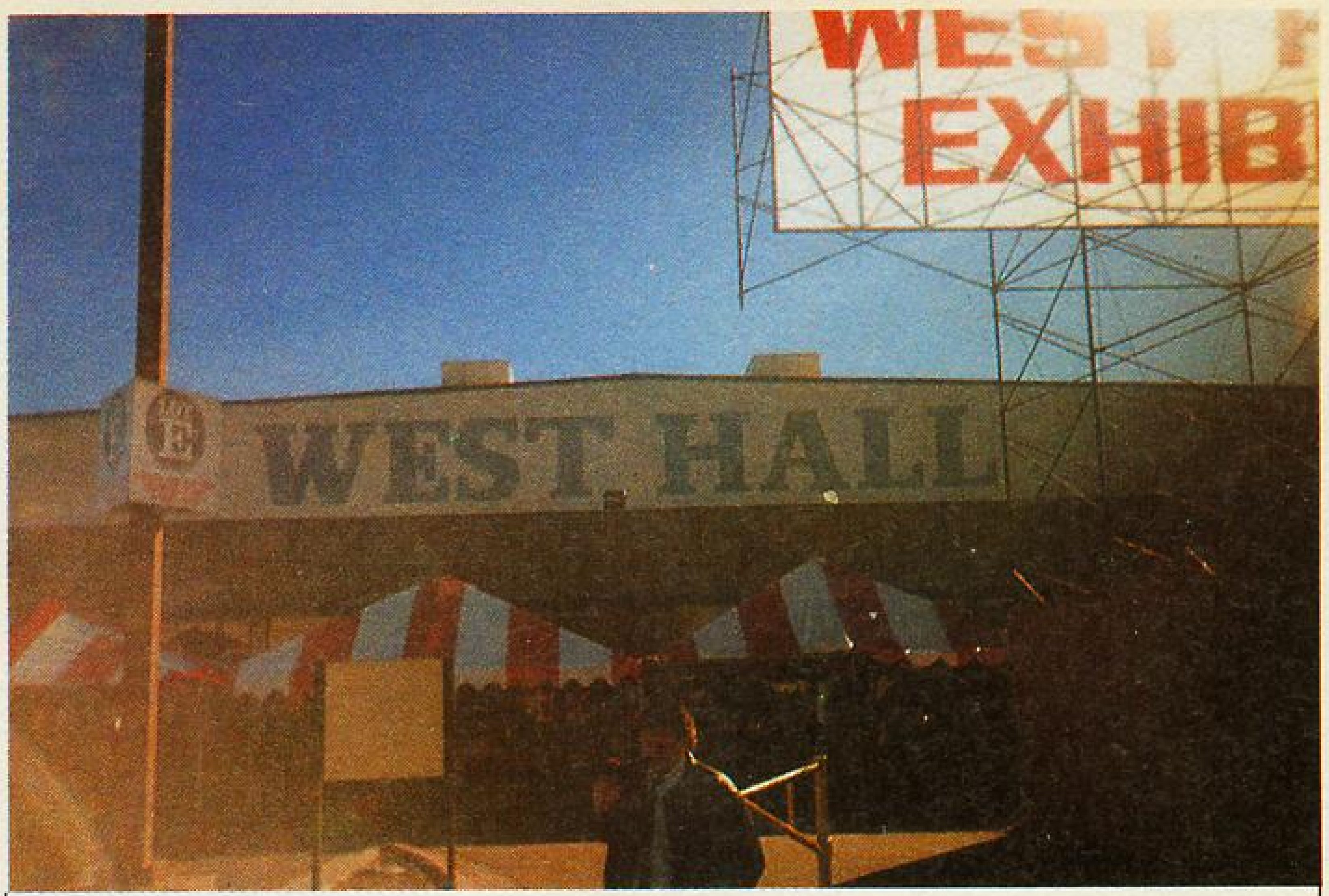
Am Anfang sei erwähnt, daß etwa nur ein Fünftel der gesamten Aussstellungsfläche der CES in Las Vegas für den Heimcomputer-Bereich plus Software zur Verfügung gestellt wurde. Die Software-Fachleute trafen sich in einem Extratrakt des Centres, der West Hall.

Beherrscht wurde die CES von den technischen, elektronischen Neuheiten auf den Gebieten Stereo, Video, Haushaltselektronik, Bürobedarf...

Chic, die einzige Neuvorstellung, die mir *Ian Higgins* präsentieren konnte: **CRAZY CARS II** von **TITUS** auf Amiga und ST (siehe auch Bericht auf Seite 8!)!

Die PC Show in Englands Metropole scheint – und das zeigte der Besuch in Vegas – immer noch das Nummer-1-Ereignis zu sein, wenn es um neue Produkte und Projekte geht!

ELITE, **SOFTGOLD**, **TITUS** und **UBI SOFT** waren die einzigen europäischen Vertreter, die einen eigenen Stand aufgebaut hatten.



Die WEST HALL – hier waren wir „richtig“.

Fitness war angesagt, als man (zum hundertausendsten Male) die **NINTENDO**-Fitness-Matte zum Besten gab. Diesmal ward eine Variante vorgestellt – das „Power Pad“.

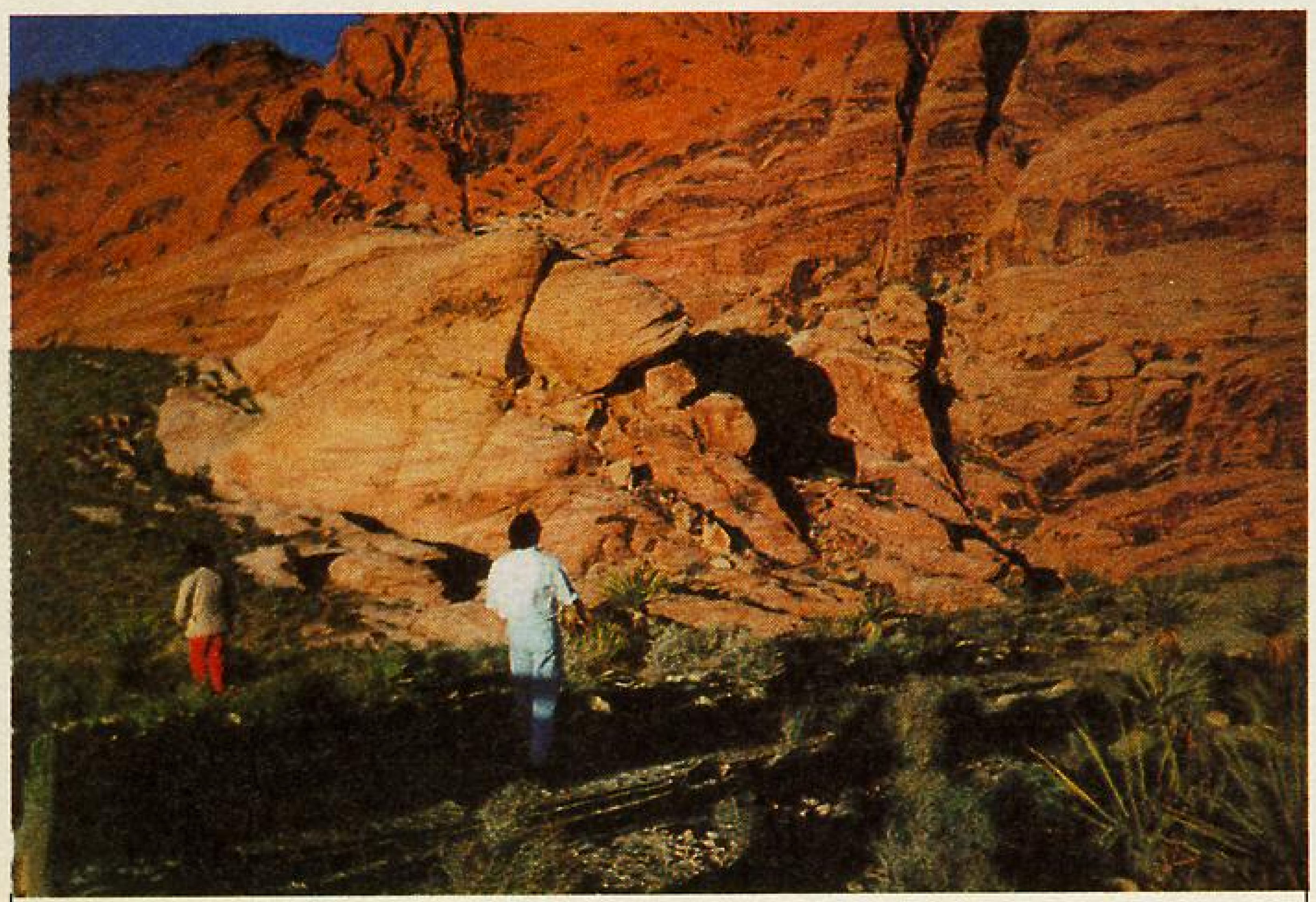
Gemeinsamkeit war angesichts der sündhaft teueren Stand-Mieten Trumpf. So präsentierten gleich sechs verschiedene Hersteller ihre „zu lizensierenden“ Produkte auf dem **MEDIAGENIC**-Stand.

Heiraten ohne Probleme kann man, vorausgesetzt, man ist 18 Jahre, besitzt einen gültigen Paß und hat den (hoffentlich!) richtigen Partner. So vergehen von der Anfrage über das Arrangement bis zum Ringetausch etwa 30 Minuten (nach bisher noch unbestätigten Informationen soll's bei 'ner Scheidung noch etwas schneller gehen!).

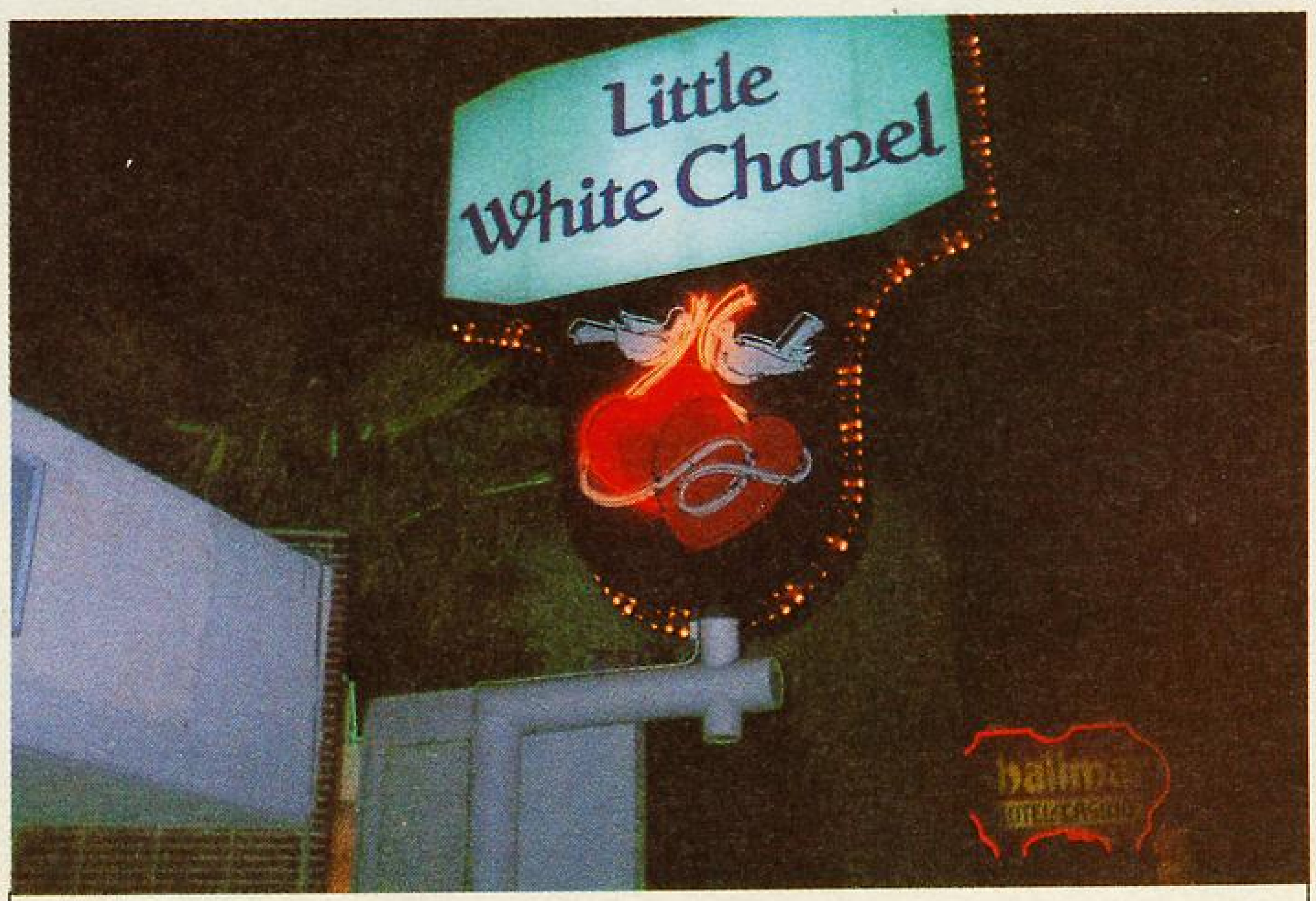
In einer dieser „Wedding Cha-



NINTENDO war allgegenwärtig. Wow!



Wird's den Eseln zu bunt, geht man in die Wüste.



„Joan Collins was married here!“ Echt wahr!

pels" – in der „Little White Chapel" – soll Denver-Biest Joan Collins mal einen Bund fürs erste Halbjahr geschlossen haben.

Jagd auf begehrte Lizenzen – europäische Produkte für Amerika; US-Games für unseren Erdteil – machten alle Vertreter der Software-Branche. Ein hübsches Spielchen, wenn auch etwas einseitig. Denn: Die Europäer schienen heißer auf einen Kontrakt zu sein als die „coolen" US-Boys.

Kids, die normalerweise echt Leben in die Bude bringen, suchte man vergebens. Es ging eben nicht um die Präsentation von neuem Stuff; „geblendet" sollten vor allem die Geschäftsleute werden. Zutritt nur für Personen über 18 Jahre.

Leider litt dadurch auch die typische Messe-Atmosphäre, wie wir sie aus dem Software-Mekka London (PC Show) kennen. Schade drum; verpaßte Chance. Aber: Das war wohl schon so geplant.

Meiner Ansicht nach wird es für den Endverbraucher kaum interessant sein zu wissen, daß beispielsweise DOMARK nun BRODERBUND-Produkte in Europa (außer Frankreich) vertreibt, oder HEWSON CONSULTANTS mit MICROPROSE einen US-amerikanischen „Ansprechpartner" hat.

NINTENDO war in der „West Hall" allgegenwärtig. Ohne zu übertreiben muß ich feststellen, daß fast 75 Prozent der Ausstellungsfläche etwas direkt oder indirekt mit NINTENDO zu tun hatte. Interessant vor allem: die verschiedensten Umsetzungen englischer Produkte für die NTSC-NINTENDOS.

Ohne die „kommerzielle" Spielerei geht es einfach nicht! Las Vegas gibt kaum einem „normalen" Menschen die Chance, den Spielautomaten, Einarmigen Banditen oder den Spieltischen den Rücken zu kehren. Irgendwie kriegen 'se einen doch rum.

Phantastisch, was Vegas, das inmitten der Wüste Nevadas liegt, im Stadtbild und vor allem landschaftlich ('ne halbe Autostunde draußen) zu bieten hat. So machte ASM einen ausgedehnten Spaziergang durch die Stadt der Casinos und Nobelhotels und „erholte" sich von der Messe, indem wir in die Wüste gingen. Für Abwechsung war gesorgt: Wir „bestiegen" den Red Rock Canyon und besuchten eine alte Western-Stadt.

Qualvoll endete die Reise für mich: Aufgrund des guten (und mehr als reichlichen) Essens nahm ich vier Kilo zu. Viel Fisch und einige Steaks (so groß wie Klosettdeckel) waren die Übeltäter.

Richtig „mystisch" erschien mir die Präsentation des neuen NINTENDO-Sticks, der Mitte dieses Jahres auch bei uns zu haben sein wird. Konnte mir nicht erklären (und keiner der Offiziellen war bereit, mich aufzuklären), wie das Ding funktioniert. Es sieht aus wie ein aufgeschlagenes Taschenbuch (seitlich hingelegt), mit dessen Hilfe man – ohne einen echten Knüppel zu haben – z.B. *Mike Tyson's Punch Out* mit den Fäusten spielen kann! Einfach nur die Hände zu Fäusten ballen und drauflosschlagen. Das Ding, das etwa 150 Mark kosten soll, ist auch umschaltbar auf andere Games (z.B. *Top Gun;* hier imitiert man mit den Händen eine Steuerung – Rechts- und Links-Bewegung -; gefeuert wird, indem man die Arme nach heftig nach vorn reißt. Irgendwie irre!

Sicherlich das Positivste an der Messe waren die Zufallstreffs des ASM-Chefredakteurs mit vielen Vertretern der europäischen Software-Szene. So konnte man einige Erscheinungstermine bestimmter Produkte erfahren sowie Informationen und Drinks austauschen. *Mark Pearce* von **PRISM LEISURE/ADDICTIVE** gab bekannt, das allein in Deutschland über 35.000 Exemplare des „ASM-Spiel des Jahres" **FOOTBALL MANAGER 2** verkauft werden konnten.

Trendmäßig, was die Verbreitung amerikanischer Software-Produkte in Europa anbelangt, war eigentlich nichts auszumachen. Die US-Boys und einige europäische Firmensprecher glauben an einen absoluten Durchbruch der PC-Software in unseren Gefilden. Ich persönlich sehe das kurzfristig noch nicht.

Ungeheuer schnell wie dramatisch verlief es, als ich mich zum Roulettisch begab: Noch ehe ich richtig Platz genommen hatte, verlor ich innerhalb von zwei Minuten 50 Dollars. Danach ging ich.

Vegas ist eine Reise wert – aber nur eine!

X-mal bin ich mit meinem britischen Englisch auf taube amerikanische Ohren gestoßen.

Yuppies sind beileibe keine englische Erfindung, wie manche glauben mögen. Die jungen, neureichen Geschäftsleute finden offenbar im Land der unbegrenzten Möglichkeiten reichen Nährboden.

Zu guter Letzt bleibt folgendes zu sagen:

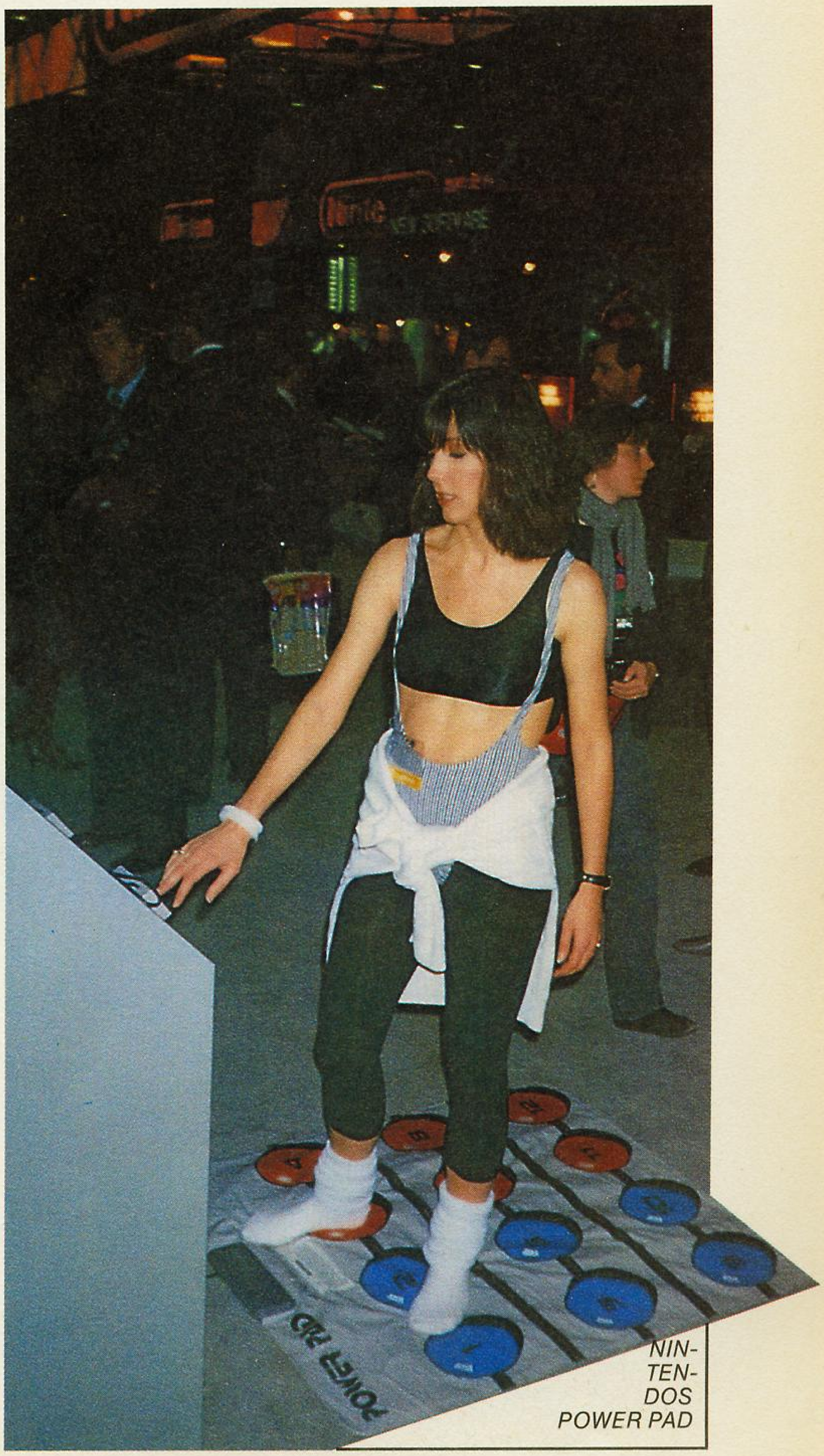
Ähnliche Messen, wie im Stile dieser Verkaufsausstellung, werden wir so schnell nicht wieder besuchen.

Über die PC SHOW in London zu berichten, ist für Presse und Endverbraucher sinnvoller (dort werden nicht nur ausschließlich Lizenzen verhökert), weil Software-Entwicklungen präsentiert werden.

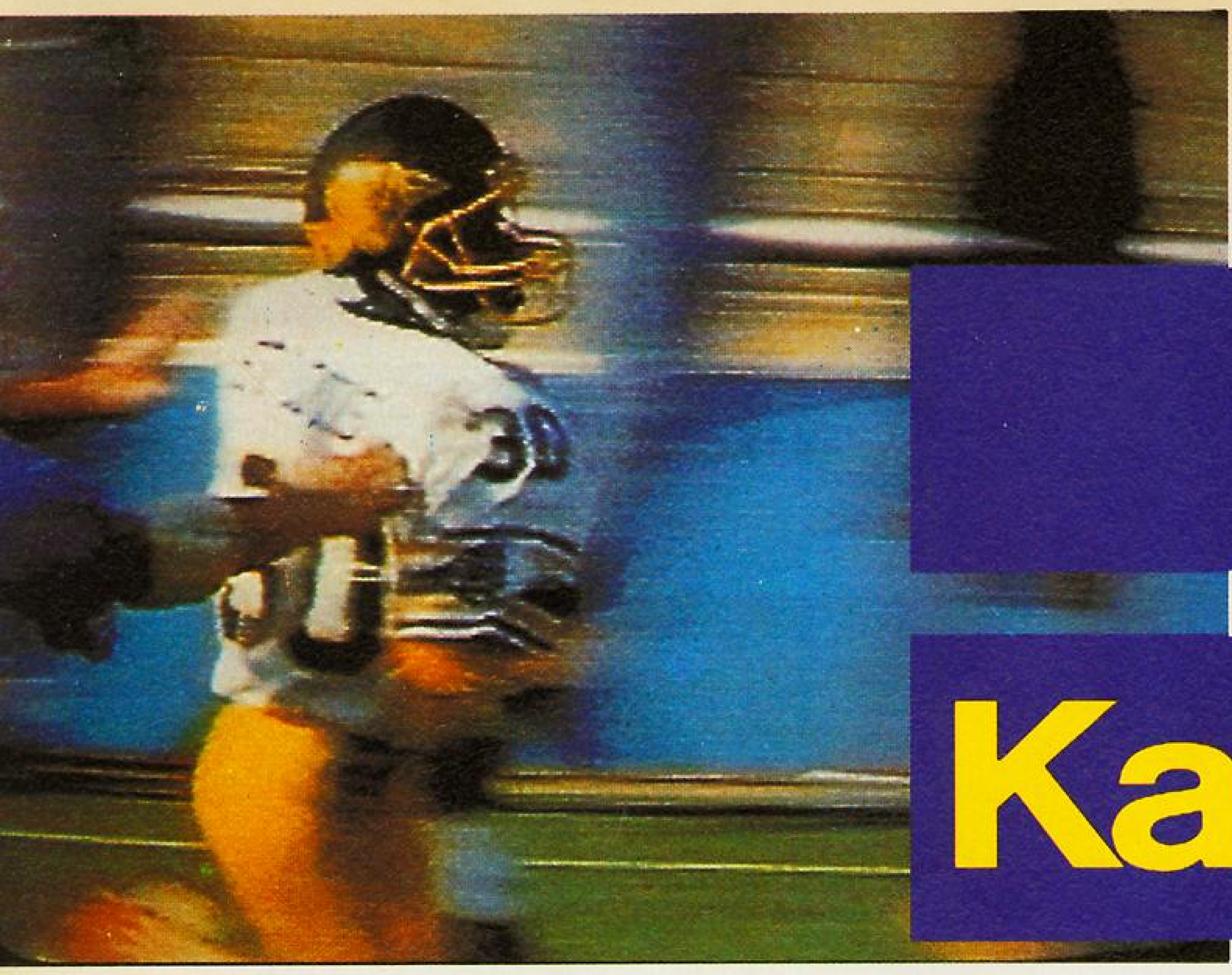
Öfter wird es nicht vorkommen – versprochen! -, daß ich Euch mit diesen Las-Vegas-Splittern oder „Gleichwertigem" auf die Nerven gehe. Ich wollte so informativ wie möglich über die CES berichten. Es kam halt nichts Besseres dabei raus. So hoffe ich, Euch nicht total gelangweilt zu haben!

ßgibt's nicht!

MANFRED KLEIMANN



NINTENDOS POWER PAD



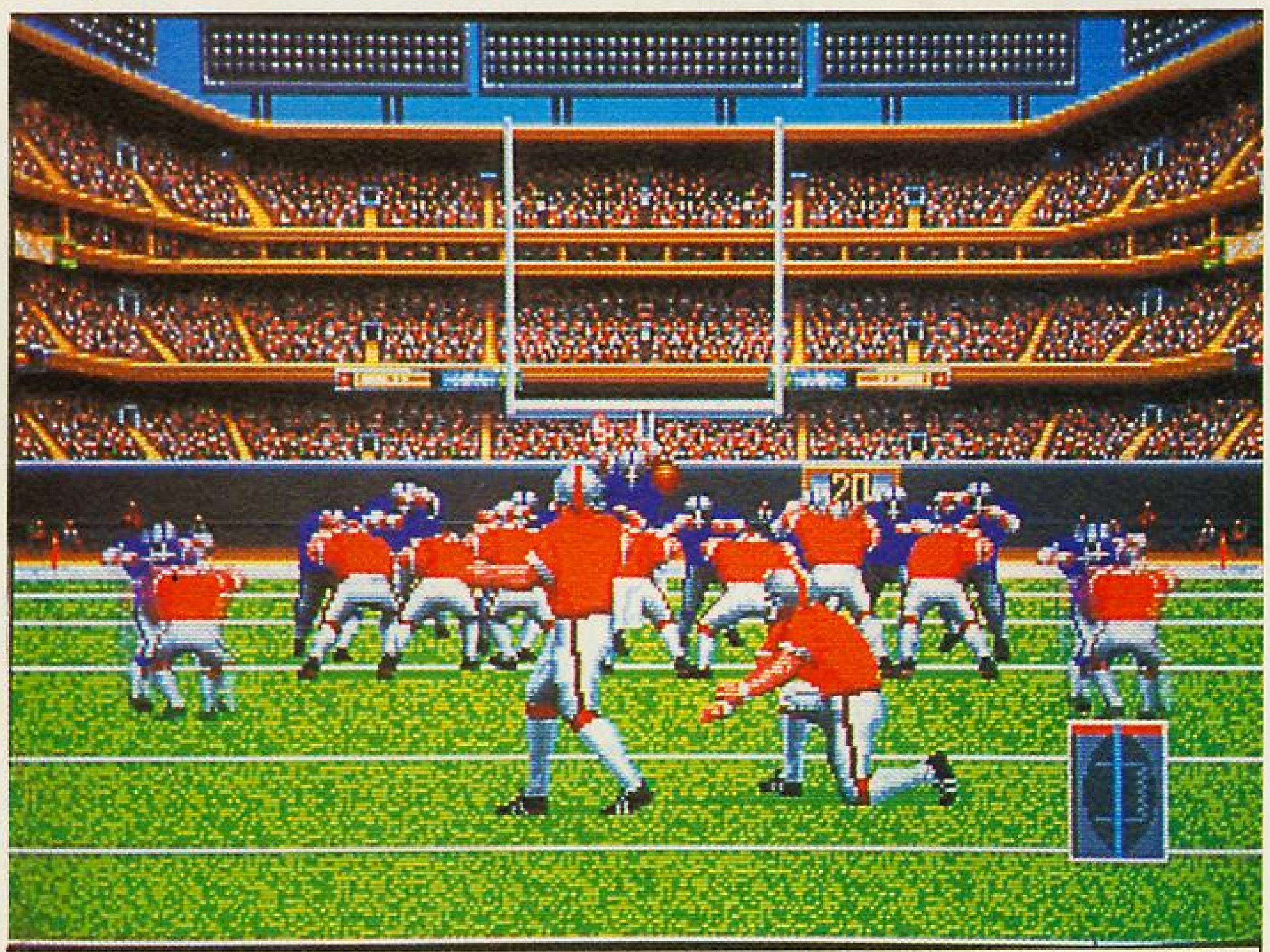
Sport-Kaleidoskop

Aus der Schule geplaudert

CINEMAWARE geht neue Wege. Bisher mit Adventures und Strategiespielen mehr *(Defender of the Crown)* oder weniger *(King of Chicago)* erfolgreich, versucht die amerikanische Company nun auch im Bereich der Sportspiele Fuß zu fassen. Eine Reihe von Programmen ist geplant, die unter dem Obertitel TV SPORTS erscheinen sollen. Das erste Produkt ist bereits fertig, der Titel: TV SPORTS FOOTBALL. Da die Regeln dieser Sportart hierzulande noch immer nur wenigen Interessierten geläufig sind, haben wir eigens für Euch einen „echten" Footballer gebeten, sich das Spiel auf seinem Amiga für Euch anzusehen. Klaus Dornbusch, Stammspieler der MAINZ GOLDEN EAGLES, wird Euch einen Einblick in das Regelwerk des American Football geben und das Programm unter die Lupe nehmen.

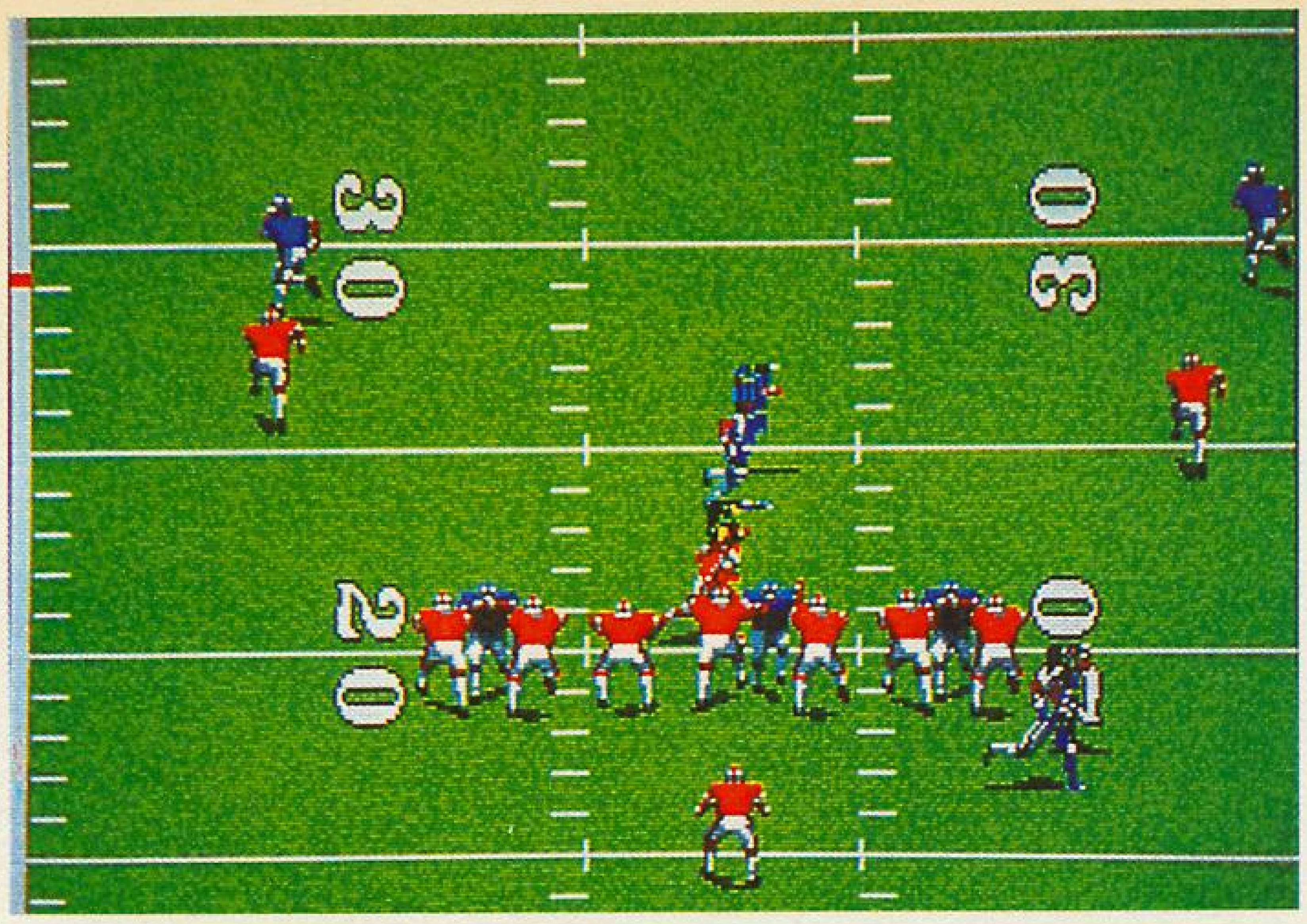
Programm: TV Sports Football, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Cinemaware/Mirrorsoft, **Muster von:** 18.

Mit **TV SPORTS FOOTBALL** präsentiert **CINEMAWARE** ihre erste Sportsimulation, die sich zumindest jedem Football-Fan bei näherer Betrachtung als ein wahrer Leckerbissen entpuppt.
Schon bei der ersten eingehenden Untersuchung des beigefügten, unglaublich ausführlichen Handbuchs (Geschichte des Footballs, Regelwerk, Erläuterung jeder Spielerposition und Spielart in anschaulicher Form, genaue Beschreibung des Liga-Meisterschaftsmodus bis hin zu Spielwertungstips des eigenen und gegnerischen Teams) wird deutlich, daß man versucht hat, auch solchen Usern, die nicht mit American Football vertraut sind, einen einfachen Einstieg in Amerikas Sportart Nummer Eins zu ermöglichen.
Da in den USA das TV einen unglaublich wichtigen Faktor in der Welt des FOOTBALLS darstellt, haben sich die Programmierer diese Tatsache zunutze gemacht und dem Game eine Präsentation verliehen, die dem Spieler völlig neue Perspektiven ermöglicht. TV SPORTS sieht wie eine Direktübertragung aus der US-Profiliga aus, mit all den damit verbundenen Aspekten, wie TV-Ansager vor dem Spiel, Einpeitscher, Fans auf den Rängen, einer richtigen Halbzeit-Show – und all das aus der vom Fernsehen her gewöhnten Kameraperspektive.
Die wahren Qualitäten des Spiels erkennt man aber erst, wenn man sich anhand der vier Menüs (Demo-Spiel, Liga, Übungsspiel und Ablage) des Hauptmenüs einmal die riesigen Spielmöglichkeiten vor Augen hält. Wo sonst könnte man so realitätsnah, auch als Laie, die Geschicke eines von 28 US-Profiteams bestimmen, sei es nun als Trainer oder als Aktiver. Bevor man sich nun seine Lieblingsmannschaft aussucht und den Sprung in die 16 Begegnungen und Entscheidungsspiele nach Ende der Saison wagt, sollte man die vielfältigen Trainingsoptionen des Spiels studieren. Denn: Alle Teams weisen unterschiedliche Spieltechniken und -stärken auf!



Von der exzellenten Grafik kann man sich hier eine Vorstellung machen, aber die fantastische Animation muß man selbst gesehen haben! Fotos (2): Amiga

Fühlt man sich fit oder kann man den Einzug ins Stadion nicht mehr erwarten, so wählt man aus der Option „Übungsspiel" das eigene Team und einen Gegner, der immer wahlweise vom Computer oder von einem Mitspieler übernommen wird, und auf geht's in die harte Wirklichkeit.
Die Spielidee des American Football ist einfach: Es geht um Raumgewinn und Punkte. Um Punkte zu erzielen, muß die angreifende Mannschaft bis in die Endzone der gegnerischen Hälfte gelangen. Beim Running Play (Laufspiel) wird der Raum- und Punktgewinn nach der Ballübergabe durch den ballbesitzenden Angriffsspieler erzielt. Bei der zweiten Möglichkeit, dem Passing Play (Paßspiel), erfolgt der Raum- und Punktgewinn nach einem Paßzuspiel durch den Paßempfänger. Die Defense (Verteidigung) setzt natürlich alles daran, Raum- und Punktgewinn der angreifenden Mannschaft (Offense) zu verhindern, sie zurückzudrängen, ihr den Football abzujagen und selbst zu punkten.
Wird ein Paß- oder Laufspiel erfolgreich in der gegnerischen Endzone abgeschlossen, so ist



dies ein Touchdown, der mit sechs Punkten belohnt wird. Schafft man es hingegen nicht, innerhalb von vier Versuchen zehn Meter Raum zu erobern, um damit im Ballbesitz zu bleiben und eine neue Angriffsserie starten zu können, so bekommt der Gegner den Ball, ohne daß die Seiten gewechselt werden, und startet seinerseits mit seiner Offense. Noch eins: Jedes Spiel besteht aus zwei Halbzeiten zu je zwei 15-Minuten-Vierteln (Quarters).
Neben den hervorragenden realistischen Abläufen, angefangen bei dem Münzwurf vor dem Kick-Off (Anstoß) über die Original-Trikotfarben sämtlicher Teams bis zur TV-mäßigen Einblendung von Werbespots, wird das Spiel durch eine tolle Idee noch abgerundet: Auch von Football-Laien nämlich kann das Programm problemlos gespielt werden, da der Computer, sollte er innerhalb von 15 Sekunden keinen Joystick-Befehl erhalten, die Spielführung übernimmt und je nach Taktik des ausgewählten Teams den nächsten Spielzug ausführt (dies übrigens auch im Zwei-Player-Modus). So kann man jederzeit, wahlweise als Coach am Spielfeldrand oder als Spieler, einen frei wählbaren Spieler steuern, der nach seiner Aktivierung durch Blinken kenntlich gemacht wird.
Ist man mitten im Spielgeschehen, so präsentieren sich umwerfende Grafiken, viel Liebe zum Detail und eine überaus realistische Animation der Bewegungsabläufe. Auch der Sound ist verblüffend, und es macht einen Riesenspaß, den harten Kontakt mit dem Gegner auch akustisch mitzuerleben. Damit es aber mit fairen Mitteln zugeht, hat man sowohl die Schiedsrichter wie auch Foulstrafen nicht vergessen! Einziges Manko ist möglicherweise die Stadionkulisse, die auf Dauer vielleicht ein wenig stört. Doch sauberes, völlig ruckelfreies Scrolling und die direkte Umsetzung der Paß- oder Run-Befehle machen diesen kleinen Nachteil mehr als wett.
Auch der statistisch Interessierte kommt nicht zu kurz. So erhält man auf Knopfdruck komplette Mannschaftsmerkmale und Eigenschaften von über 400 Einzelspielern, mit der Möglichkeit, die Ligaführer in 30 verschiedenen Kategorien abzurufen sowie den freien Entwurf eigener Spiele und Teams durchführen zu können. Durch die Optionen „Save League" und „Continue League" kann man jederzeit den aktuellen Stand abspeichern und ist damit in der Lage, eine Saison in aller Ruhe durchzuspielen.
Das Programm bietet darüber hinaus noch eine ganze Reihe weiterer Feinheiten, die dem Sportfan sicher gefallen werden. Die ungeheure Vielzahl an Möglichkeiten, der realistische Ligamodus, die gute Steuerung per Joystick und last but not least der tolle Sound und die Supergrafik machen aus TV SPORTS FOOTBALL ein Programm, das langanhaltenden Spielspaß bei der vielleicht unterhaltsamsten Sportsimulation seit langer Zeit garantiert. Also, Leute, Helm auf und dann ran an den Speck!

Klaus Dornbusch



»TV SPORTS FOOTBALL – wohl die unterhaltsamste Sportsimulation seit langer Zeit. Ein Touchdown für CINEMAWARE!«



Grafik/Animation	**11**
Sound	**10**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**



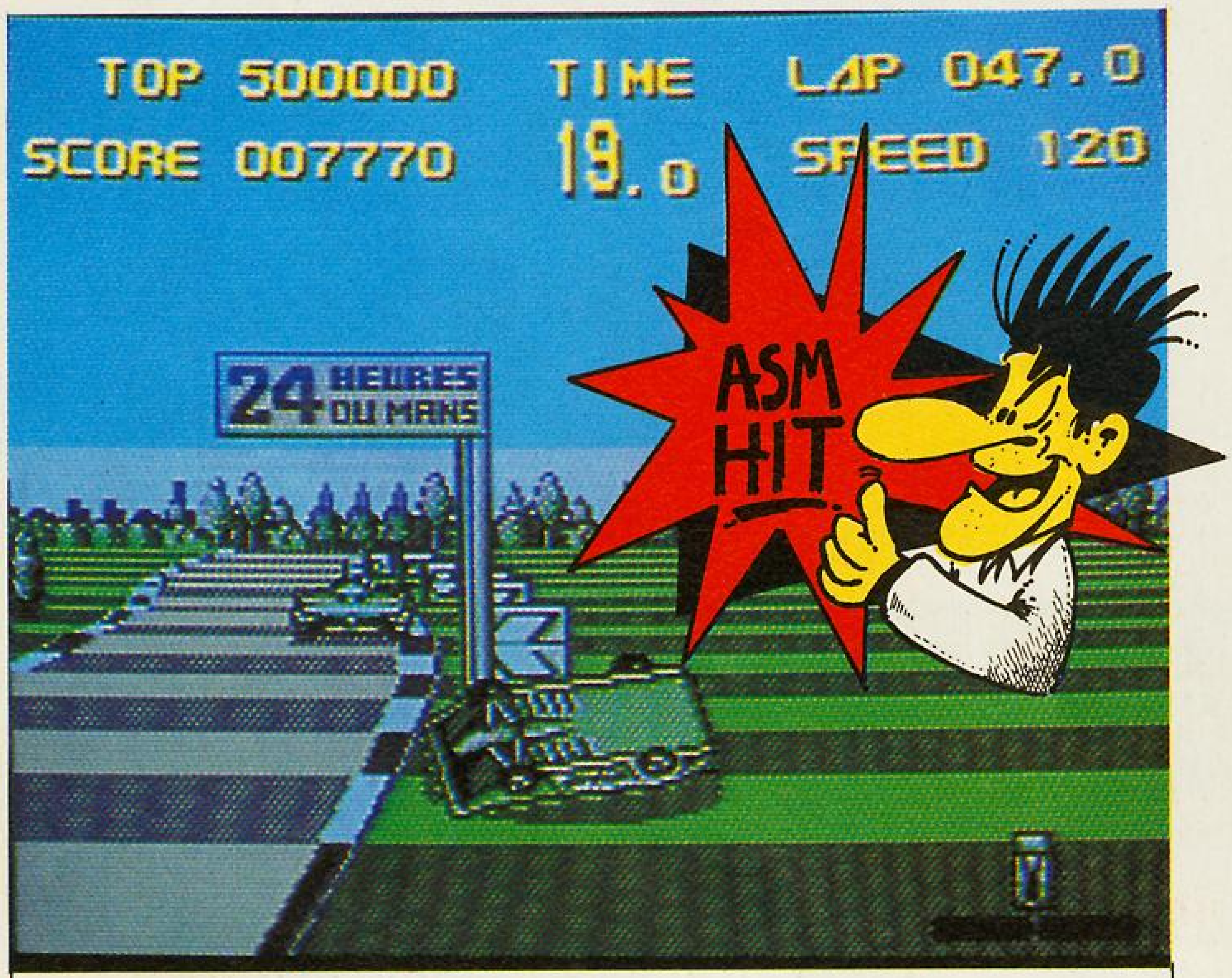
Die MAINZ GOLDEN EAGLES nach „getaner Arbeit". Klar, daß Siege entsprechend gefeiert werden. Oben: Cornerback Klaus Dornbusch, der für ASM als Tester und Sachverständiger aktiv war.

Ein echtes „24-Stunden-Rennen"

Programm: WEC Le Mans, **System:** Amstrad (angeschaut), C-64, Spectrum, ST & Amiga (in Kürze), **Preis:** je nach Datenträger und System zwischen 28 und 60 Mark, **Hersteller:** Imagine Software, Manchester, England, **Muster von:** 18.

Mein Gott, wie viele Rennsport-Simulationen soll es denn noch geben?", dachte ich bei mir, als ich die Amstrad-Fassung eines neuen **IMAGINE**-Produktes in der Hand hatte. Die Vorankündigungen für **WEC LE MANS,** so der Titel des Games, liefen ja schon „einige Tage"; meist kommt ja nachher nichts Besonderes heraus. Die Hersteller dieser Games sind eigentlich immer davon felsenfest überzeugt, daß ein weiteres Nonplusultra auf den Endverbraucher zukommt. In diesem Falle, WEC LE MANS, hat man wahrlich nicht zuviel versprochen (!), denn es handelt sich um ein denkbar ordentliches, technisch ausgereiftes Produkt (hier: Amstrad-Version; programmiert in Mode 1), das mir auf Anhieb gefiel! So ist man als Tester in der ASM-Redaktion immer erfreut, „leichtes Spiel" bei der Berichterstattung über ein logisch aufgebautes, sich selbst erklärendes Produkt zu haben: Wir fahren mit einem Tourenwagen die berühmten „24 Stunden von Le Mans"...

»Welch' eine Renn-Simulation. Ein Super-Hit von Imagine, dieses WEC LE MANS!«



Rasante Szenen, waghalsige Fahrer...

Kommen wir gleich zur Sache! Amstrad-Disk ins Laufwerk, einige Sekunden gewartet – und schon ist man im Hauptmenü. Hier wähle ich „1" für Stick, returniere und bin im Spiel: Ich sehe, wie sich mein Gefährt nach der Aufwärmrunde zur Startposition begibt (schlechte Startreihe!; aber man kann das Feld ja auch von hinten aufrollen!), der Countdown läuft – 3 – 2 – 1 – ab! Nun reiße ich den Stick nach vorn, um zu beschleunigen. Habe ich so etwa 150 km/h drauf, drücke ich Feuer, um in den „zweiten Gang" zu schalten (gibt hier halt, wie bei *Crazy Cars II,* nur zwei). Jetzt wird meine Geschwindigkeit größer, aber auch die Gefahren, bei einer Kurve oder einem Hindernis (BP-Schild, Art von Straßenlaternen, Bäume und dergleichen mehr) ins Schleudern zu geraten, nehmen erheblich zu.
Ähnlich wie im richtigen Leben ist es dann derart schwierig, den Tourenwagen abzubremsen und im wahrsten Sinne des Wortes, „die Kurve zu kriegen". Dies erfreut mich umso mehr, als daß eine realitätsnahe Situation **endlich** mal in einem Rennsport-Programm realisiert wurde!!!
Es ist herrlich, mit einer ausgezeichneten, präzisen Steuerung über Geraden, durch Kurven oder über Berg und Tal zu rasen, ohne irgendwelche Probleme mit den Augen zu kriegen. Mit anderen Worten: Das Scrolling ist einwandfrei (Amstrad-gemäß); die Straße gut zu erkennen und zu befahren; auch die Hinweis-und Werbeschilder sind echt gut rübergebracht worden.
Ziel des Spiels ist es, seine Mitkonkurrenten in Grund und Boden zu fahren – also überholen, um dann à la Strietzel Stuck als Champion über die Ziellinie zu fahren. Die Zeit ist zwar begrenzt, doch wenn man einige der Kontrollpunkte erreicht, die übrigens nach dem Rennen in der Streckenverlaufsgrafik angezeigt werden, erhält man ein „extended play" – man darf also weiterfahren...
WEC LE MANS ist ein echt guter Rennsimulator, sozusagen „Grand-Prix-verdächtig". Sehr schön auch die Animation des Wagens bei Zusammenstößen mit Konkurrenten oder anderen Hindernissen – die Kiste fliegt, sich mehrfach um die eigene Achse drehend, durch die Lüfte, um auf der Seite kurzzeitig liegenzubleiben.
Bleibt nur zu sagen: Klasse gemacht, Imagine. Die Amstrad-Version ist schon spitze, was Grafik, Animation, Steuerung, Special Effects und Sound (von John Dunn) angeht. Zeigt mal her, wie Ihr es auf den anderen Rechnern hingekriegt habt!

Manfred Kleimann

Animation	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Neue Männer braucht das Team

Programm: Football Manager II Expansion Kit, **Systeme:** Atari ST, Amiga, C-64, Spectrum, Amstrad, PC, **Preise:** je nach System & Datenträger zwischen 15 und 32 Mark, **Hersteller:** Addictive Games, Bournemouth, England, **Muster von:** Prism Leisure, England.

Gleich einen Berg an **FOOTBALL MANAGER II EXPANSION KITs** legte mir *Mark Pearce von* **PRISM LEISURE/ADDICTIVE** vor die Füße. Alle diese Zusatz-Teile sind komplett in Deutsch und sollen Anfang März in den Shops sein. Natürlich habe ich mich als FM II-Fan sofort an die verschiedenen Kisten gesetzt (vom Amstrad bis zum PC), um zu sehen, was hier für relativ viel Geld angeboten wird (die Änerungsmöglichkeiten hätten, wie bei FM I eigentlich schon im „Master" drin sein müssen). Das Nach- bzw. Einladewerk umfaßt folgende Optionen:
1.) Man findet zwei in deutscher Sprache verfaßte Menüs vor, die uns unmißverständlich zu den gewünschten Änderungen „verleiten".



Neuer Name, neues Glück?

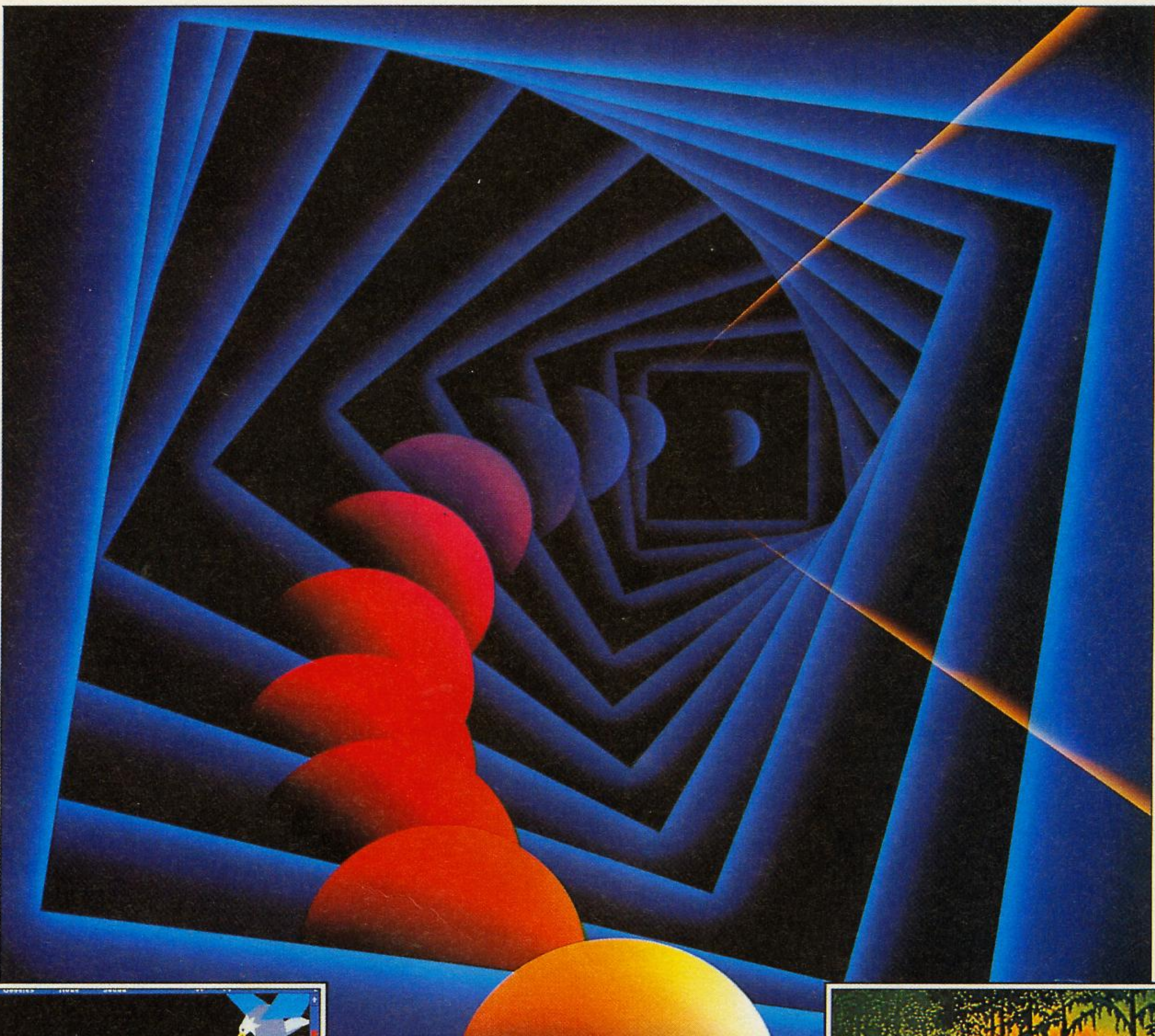
2.) Nun wählt man die entsprechenden Menü-Punkt an, um mit danach mit einfachem Überschreiben Namen, Farben, Daten zu ändern.
3.) Unter anderem ist es möglich, folgendes selbst zu erstellen:
Mannschaften, Spielernamen (Torhüter, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer), Vereinsfarben (Trikots & Hosen), Pokal-Runden (hier geht der englische Hersteller von **zwei** Pokalserien aus, die es zwar auf der Insel, nicht aber bei uns gibt. Man könnte aber neben dem DFB-Pokal meinetwegen auch einen Hessen-, Bayern- oder Niedersachsen-Pokal ausspielen), Sponsornamen, Spielstil (Änderung der Passhöhe und -länge von 1-4), Erfahrungslevel (1-9), Start (Liga 1-4; plus Startkapital) oder Punkte für Sieg und Unentschieden (merkwürdig, merkwürdig! Sieg von einem bis sechs Punkte und bei Unentschieden von einem bis vier Punkte, merkwürdig, merkwürdig!).
4.) Hat man alles nach seinen eigenen Wünschen „gemanagt", so treten mit „Spiel laden" die Änderungen in Kraft: Man wird aufgefordert die Datendiskette einzulegen und zu returnieren. Danach geht's dann deutsch, österreichisch oder schweizerisch weiter.
5.) Das EXPANSION KIT für den FOOTBALL MANAGER II ist eine sinnvolle Sache, die sich für den Fußball-Computer-Freund allemal lohnt, wenn auch der Preis vielleicht manche abschrecken könnte!

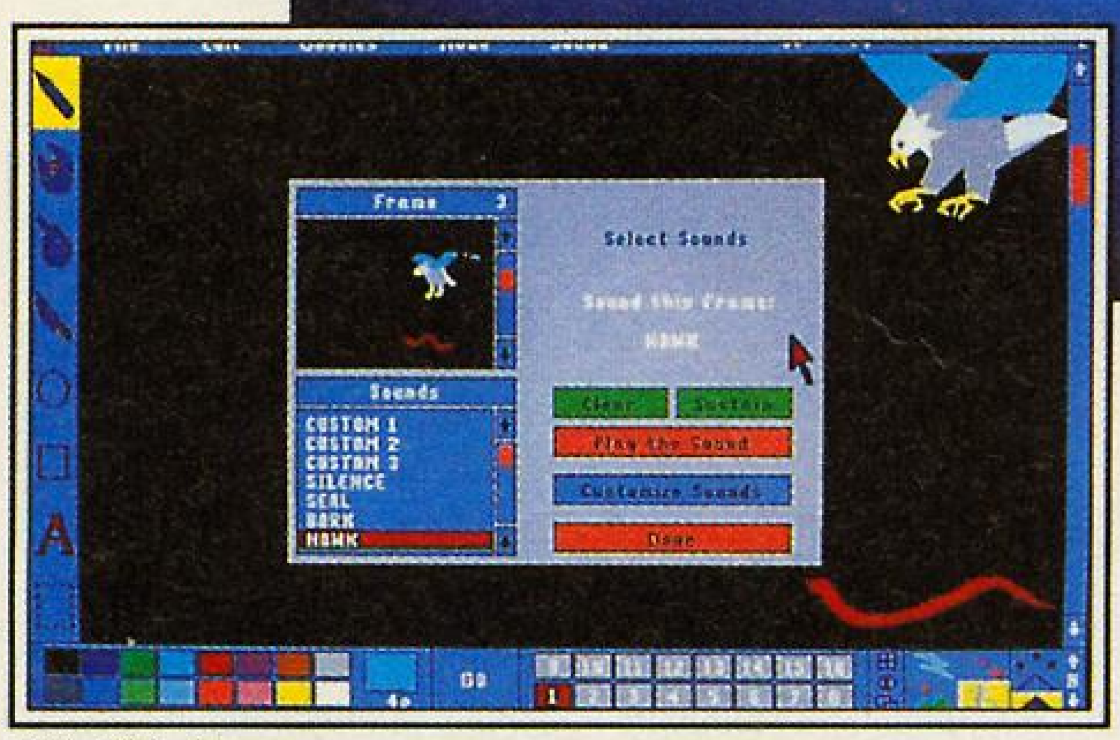
Manfred Kleimann

Gesamteindruck 8

FANTAVISION™

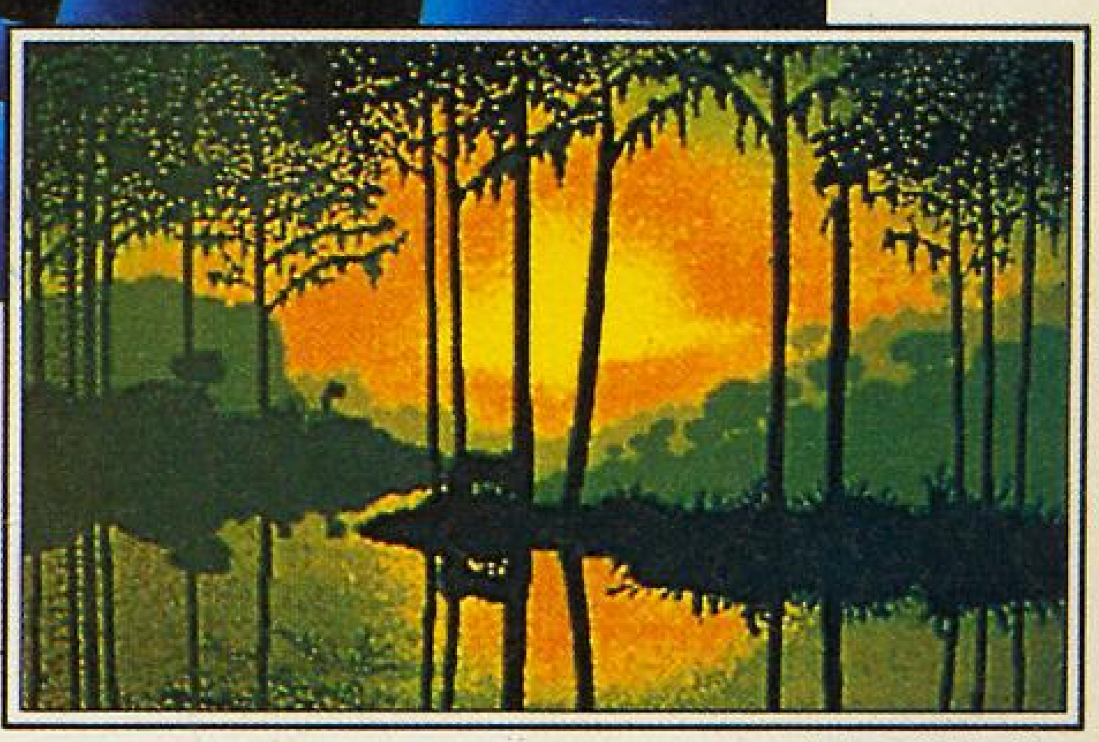
Der fantastische Animations- und Effektgenerator





IBM-Bildschirm

Amiga Version DM 99,–
unverbindliche Preisempfehlung
(IBM-Version in Vorbereitung)



Amiga-Bildschirm

FANTAVISION ist ein vielseitiges und zugleich sehr anwenderfreundliches Animations-Programm.

Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und Ihr Computer wird in wenigen Augenblicken zum Filmstudio! Im beiliegenden deutschen Handbuch finden Sie unter anderem einfache und komplizierte Anwendungsbeispiele in ausführlicher und leicht verständlicher Form. Einige wichtige Eigenschaften sind z.B.: • Vollständig menügesteuert • Dreh-, Stauch-, Kipp- und Zoomfunktionen • Unterstützt alle Grafikmodi (incl. HAM) und IFF-Formate • Deutsche Tastatur

Brøderbund®

Vertrieb
RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft.

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen) ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name
Straße
PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Leichter Korbleger, schwierige Steuerung



C-64-Version

Programm: Jordan Vs Bird – One On One, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 60 Mark (Disk.), **Hersteller:** Electronic Arts, UK., **Muster von:** 10.

Wenn der Dribbler Michael Jordan auf den wurfstarken Larry Bird trifft, dann bahnt sich ein One-On-One-Kampf zweier Basketball-Giganten an, der weltweit seinesgleichen sucht. Keiner steht dem anderen in puncto Spielstärke nach, und selbst Kenner und Kritiker dieses schönen Sports haben ihre Zweifel an physikalischen Gesetzmäßigkeiten, wenn die beiden zum härtesten Zweikampf dieser Disziplin antreten. **ELECTRONIC ARTS** hat die beiden Profis zum Inhalt ihres bislang auf dem C-64 erschienenen **JORDAN VS BIRD** gemacht.

Der User hat die Wahl, zusammen mit einem Partner in beide Rollen zu schlüpfen, oder sich einen der beiden Größen auszusuchen, um mit diesem gegen den computergelenkten Gegner zu spielen. Mann gegen Mann kann in drei verschiedenen Variationen gespielt werden. Entscheidet man sich im Menue für das „Full Game", so spielt man vier Viertelrunden. Die Spieldauer jeder Viertelzeit kann man auf zwei, fünf, acht oder 12 Minuten festlegen. Neben einer lockeren Aufwärmphase zu jeder Basketballdisziplin sind einige Extras im Menue zu bestimmen, die den Spielverlauf auf dem Screen den allgemeinen Basketballregeln näherbringen.

Bevor wir nun weitere Wettkampfarten ansprechen, kommen wir zunächst erst einmal zum Spielverlauf beim One On One. Nach dem Einladen der übrigens doppelseitig programmierten Diskette und der Klärung aller relevanten Menüoptionen finden wir auf unserem Screen die beiden Kämpfer in wirklich schön groß ausgefallenen Sprites wieder. Ebenfalls groß ist jedoch leider die Ruckelei beim Scrollen, und groß war anfangs auch die Frage, wie man die Kerle denn nur richtig steuern mag. Im Laufe der Testphase stellte sich schnell heraus, daß es eigentlich kein Problem ist, einen Korbleger zu schaffen, wenn man sich an der richtigen Stelle befindet. Wesentlich schwieriger ist, wie schon erwähnt, die Steuerung. Auch in weiteren Wettstreitdisziplinen wie dem „Slam Dunk-Contest" oder dem „3-Point-Contest" hapert's vor allem an der schlechten Steuerungsmöglichkeit. Die Idee als solche ist mit Sicherheit gut, auch der Sound von JORDAN VS BIRD ist einer der besten, die man bislang auf dem C-64 so gehört hat. Aber dennoch soll der Spielspaß nicht so richtig aufkommen. Auch der „Slam Dunk-Contest" auf der Diskettenrückseite läßt sich mit dem Joystick sehr schwer bewältigen. Das Ziel dieser Runde drückt sich im Wiederholen eines speziellen von Jordan ausgeführten Korbwurfes aus. Der Computer führt eine wahre Glanzleistung (wählbar sind zehn verschiedene Wurfarten) eines „Black Slam" oder „Kiss The Rim" vor. Dieser bekommt von einer fünfköpfigen Jury meist eine Punktwertung von durchweg neun oder zehn. Nun ist der User an der Reihe. Schon während des Anlaufnehmens mußten wir beide Feuerknöpfe gedrückt halten, an der Wurfmarkierung lasse man nun den linken Knopf los, der rechte sorgt bei präzisem Gehenlassen für einen Korb. Wer meint, dies sei eine seiner leichtesten Übungen, der möge es mal ausprobieren. Zwei Feuerknöpfe und den Knüppel präzise steuern, da kommt selbst der geübteste User in arge Bedrängnis. Beim „3-Point-Contest" kommt es darauf an, möglichst viele Würfe von der Linie aus zu verwandeln. Man steuert den wurfstarken Larry Bird, der aus einem Kasten nacheinander fünf Bälle aufnimmt und innerhalb einer gesetzten Zeit gen Korb jagt. Diese Übung wird dreimal wiederholt, von der rechten und der linken Ecke aus, und einmal direkt von vorn.

Mit der neuesten Basketball-Simulation hat ELECTRONIC ARTS ein Programm entwickelt, welches den sportlichen Aspekt dieser Disziplin durchaus rüberbringt. Hätte man an der spielerischen Umsetzung, sprich Steuerung, noch ein bißchen mehr gefeilt, wäre das Zusammentreffen von Jordan und Bird mit Sicherheit ein Hit geworden. *mats.*

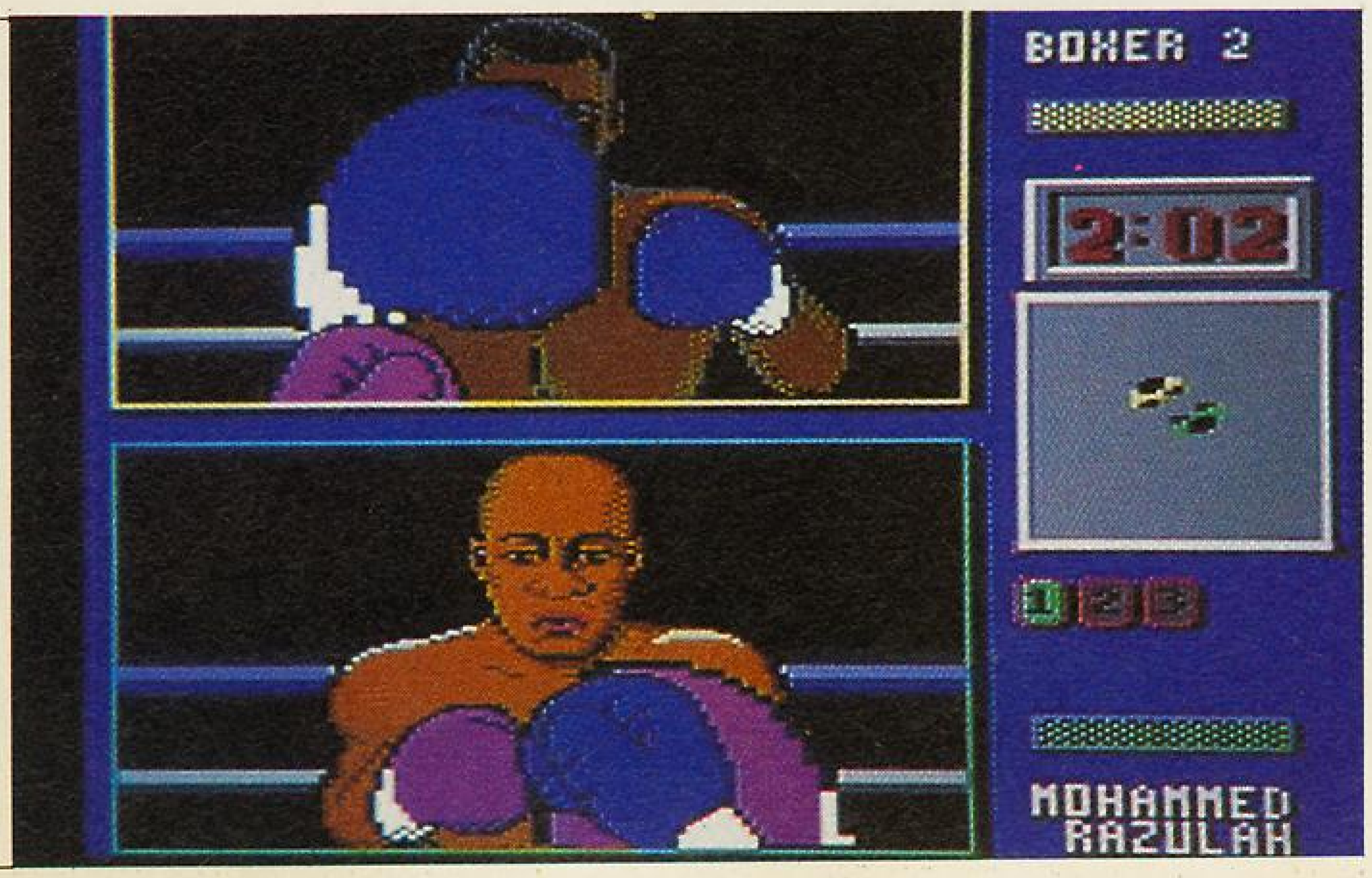
Grafik	**5**
Sound	**10**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**5**

... acht, neun & aus!

Programm: T.K.O., **System:** C-64, IBM PC + Komp., **Preis:** Ca. 45 Mark, **Hersteller:** Accolade/ Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.

Oh Gott, oh Gott, was hat denn **ACCOLADE** da fabriziert? Nachdem die amerikanische Company doch schon ein paar wirklich gute Programme herausgebracht hat, hat sie sich mit Ihrer neuesten Veröffentlichung ein ganz schönes Ding geleistet. **T.K.O.** heißt dieses Machwerk, „Technical Knock-Out" also, und wenigstens in diesem Punkt hat man, wenn auch ungewollt, den Nagel auf den Kopf getroffen. Technisch nämlich ist das Programm eine wahre Katastrophe, ein echter K.O.

Warum? Nun, zum einen deshalb, weil man sich um Jahre zurückversetzt fühlt, wenn man einen genaueren Blick auf das Game wirft. Die beiden Boxer hampeln, bar jeder Feinheiten, auf dem Bildschirm herum, als wären sie der Augsburger Puppenkiste entsprungen. Zu allem Überfluß hat ACCOLADE genialerweise auch noch den Monitor gesplittet, so daß man einen Kämpfer oben, den anderen unten sieht. Um das Ganze dann passend zu machen, konnten die beiden Jungs nun natürlich nur vom Scheitel bis zum Bauchnabel präsentiert werden; für die unteren Partien war halt kein Platz mehr frei. Die Folge ist klar: Von Beinarbeit oder gar Tänzeln à la Muhammad Ali keine Spur. So reduziert sich diese doch sehr schnelle und auch technikbetonte Sportart auf ein pures Aufeinandereindreschen – „dumm", „schwachsinnig" und „langweilig" sind wohl die Attribute, mit denen man das Geschehen am treffendsten in Worte fassen kann.



„Technischer K.O." – hier C-64

Bei alldem hilft es halt auch nichts, daß man seinen Fighter unter mehreren Boxern auswählen und diese mit verschiedenen Leistungmerkmalen ausstatten kann. Am besten vergißt man das Ganze schnell wieder, das erspart Frust und Ärger. Oder, um bei der Boxsprache zu bleiben, macht's beim nächstenmal besser, ACCOLADE, ehe für Euch das Handtuch fliegt. Es kann so schnell gehen – ... acht, neun und aus!

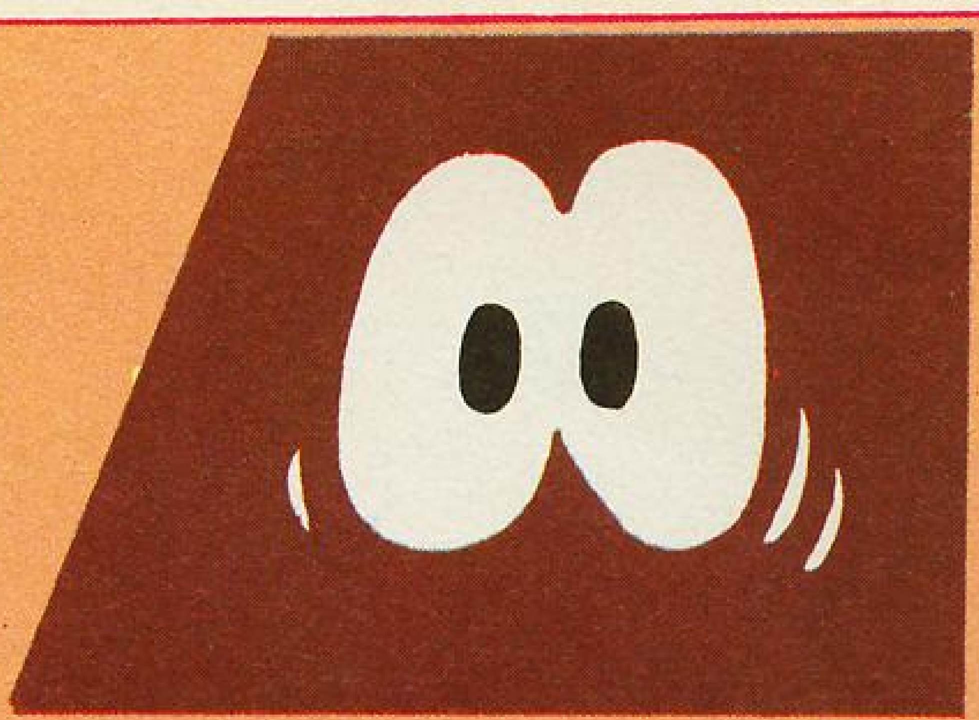
Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	**3**
Sound	**2**
Realitätsnähe	**1**
Spaß/Spannung	**0**
Preis/Leistung	**1**

Auch **Uli** hat sich **T.K.O.** angesehen, und das ist seine Meinung:

Über **T.KLO.** (Oh, Verzeihung!) – also – **T.K.O.** habe ich mich königlich amüsiert. Nicht nur die Kampfszene sieht absolut dämlich aus, nein, auch technisch hat man sich's sehr leicht gemacht. Wenn z.B. die Faust des Gegners auf einen zukommt, bewegt sie sich erst ein wenig seitlich und wird dann einfach (man denke an die technischen Tricks des C-64...) gespreizt (Applaus, Jubel, Böllerschüsse...). Die Musik von Ed Bogas ist mal wieder ganz, ganz arm und bitterböse daneben; mit den Soundeffekten ist es dasselbe. Die Grafik – allgemein wie speziell – hat man anscheinend unter Androhung von Gewalt einem Seniorenheim entrissen. Wirklich, Freunde, ob man nun die Diskette im Laufwerk hat oder die Transportsicherungspappe für die Floppy, das macht bei **T.K.O.** keinen großen Unterschied – na gut, die Pappe scheuert vielleicht ein bißchen mehr...

KONVERTIERUNGEN



AUF EINEN BLICK.......!

Hallo, ihr Lieben!
Auch dieses Mal habe ich wieder einige interessante Konvertierungen für Euch rausgegrabscht, und ich hoffe, das für Euch was dabei ist. Die IBM-Besitzer wird's besonders freuen, denn immer mehr Hersteller lassen sich eine Konvertierung für den gewinnträchtigen PC-Sektor nicht mehr entgehen. Bevor's aber richtig losgeht, hier noch die Erklärung des Bewertungsschemas: Ist die Umsetzung besser als die Urfassung, wird bis max. +3 aufgewertet, entsprechend geht's auch nach unten. Ist die Umsetzung gleichwertig (in Abhängigkeit vom Leistungsvermögen der einzelnen Rechner) gibt's eine 0. Alles klar? Dann los! Michael Suck



Es geschehen noch Zeichen und Wunder! **EPYX** *hat's bei* **THE GAMES – WINTER EDITION** *für den* **Atari ST** *endlich geschafft, die* **richtige** *russische Nationalhymne zu implementieren! Wer's noch nicht wußte: Bei allen anderen EPYX-Games gab's zu Hammer und Sichel immer die Internationale... Spielerisch hat sich seit den Tagen der C-64-Fassung allerdings nichts getan. Zwar wurden die Grafiken bei einigen Disziplinen dieser Winterspiele etwas üppiger, aber Technik und Spielablauf bieten Altgewohntes. Der Sound ist dünn, aber nicht so dünn, wie man es sonst von EPYX auf 16-Bittern gewöhnt ist. Einziges Manko ist das hirnrissige Ladeverfahren, bei dem der Spieler gezwungen ist, zur Siegerehrung der Disziplinen auf der zweiten Diskette jedesmal Disk 1 einzulegen. Ach ja, und noch was: Bei der Ski-Abfahrt können jetzt keine Fernsehkameras mehr gesetzt werden. Beim 64er konnte man den Abfahrer beim Vorbeifahren an den Kameras von der Seite sehen und noch ein bißchen Speed geben. Schade um die nette Idee.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Centersoft, England

★ ★ ★

LIVE AND LET DIE, *das ist die heroische Herausforderung bei dieser James Bond-Versoftung für den* **Amiga** *aus dem Hause* **DOMARK.** *Technisch, grafisch und spielerisch bleibt diese Boots-Verfolgungsjagd gleich mit der ST-Fassung. Der Sound ist auf dem Amiga wirklich hübsch und damit der beste aller Fassungen dieses Spiels. Kein schlechtes Spiel!*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: Bomico, Frankfurt

★ ★ ★

CODE MASTERS *bringt jetzt eine stark überarbeitete Fassung ihres* **ADVANCED RUGBY SIMULATORS** *für den* **Atari ST** *auf den Markt, und ich muß sagen, daß ich wirklich begeistert war. Als hätte der ST noch nie etwas anderes getan, scrollt der Bildschirm flüssig hin und her, ohne daß das Spiel langsamer wird. Die Spielfiguren sind detailliert dargestellt und außerordentlich gut animiert; der Sound beschränkt sich dagegen auf ein paar schlichte Effekte. Einzige wirkliche Schwäche des Programms ist der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad, der es sehr schwierig macht, einen schnellen EInstieg in das Spiel zu finden.. Obwohl Rugby in unserem Land leider ein trauriges Schattendasein fristet, empfehle ich allen Sportspielfans, sich den ARS einmal anzuschauen. Zumindest auf dem ST ist er ein echter Hit! (bm)*



Konvertierungsnote: +1

Muster von: Computerstudio Schlichtung

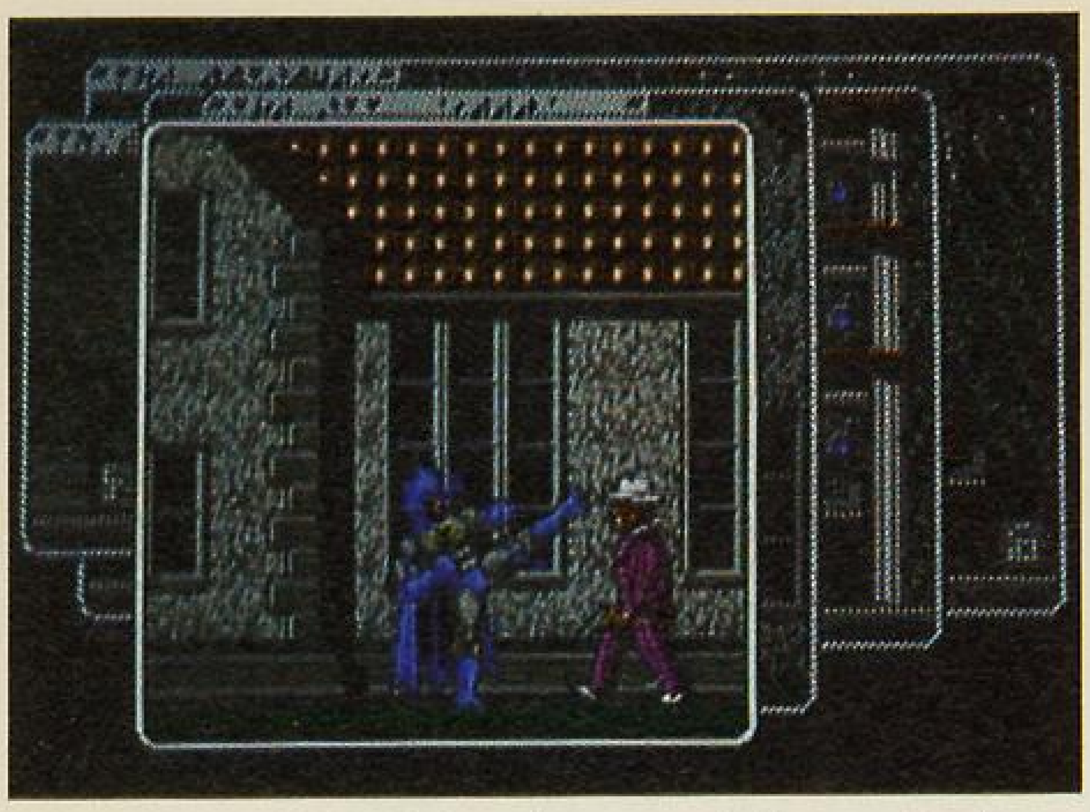
★ ★ ★

Schaurig geht's zu auf dem **Amiga**, *der von den* **HEROES OF THE LANCE** *heimgesucht wird. Dies liegt in erster Linie nicht an der mysthisch düsteren Handlung dieses Actionparts von Dungeons & Dragons, sondern an der schaurigen Animation und dem extremen Ruckelscrolling, bei dem einem jeder Spaß vergehen kann. In dieser Hinsicht gleichen sich Amiga- und ST-Fassung übrigens völlig, lediglich der Sound ist etwas besser und die Sprites etwas häßlicher als bei der „alten" ST-Fassung. Da bleibt mir echt nichts anderes übrig, als diesem Game, daß das Vorhandensein jeglicher Hardware leugnet, eine Konvertierungsnull zu verpassen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

INHALT



Wer einen Flügel hat, hat noch lange keinen **BATMAN** *(witz, gröl, lach...), denn der hat ja zwei Flügel! Ganz so flach wie dieser Witz geht's bei der* **Atari ST**-*Fassung dieses* **OCEAN**-*Games zum Glück nicht zu, im Gegenteil: Herrlich gezeichnete, große Sprites tummeln sich in diesem Comic-Labyrinth-Abenteuer, bei dem Ihr Kombinationsgabe und Geschick braucht. Ein wenig schwieriger ist das Ganze jetzt auch geworden, denn es gibt mehr und gefährlichere Gegner. Nur der Sound nervt gewaltig, aber dafür gibt's das Sound-Icon. BATMAN ist eines der besseren OCEAN-Games in letzter Zeit und hat bei dieser FAssung auch 'ne kleine Aufwertung verdient.*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Ocean

★ ★ ★



Ein Comic-Abenteuer der mäßigen Animation erwartet den geneigten (weil müden) Spieler bei **Mickey Mouse auf dem Amiga**, *der in den Comics weitaus spannendere Abenteuer zu bestehen hat als bei diesem Versteckspiel von* **GREMLIN** *mit vielen alten Ideen für kleine Zwischenspiele. Immerhin ist diese Umsetzung zu 99,9 % identisch zur ST-Mickey. Nur der Sound ist mal wieder eine Kleinigkeit besser, alles andere gehört zur Sparte „Großes Gähnen".*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18

★ ★ ★

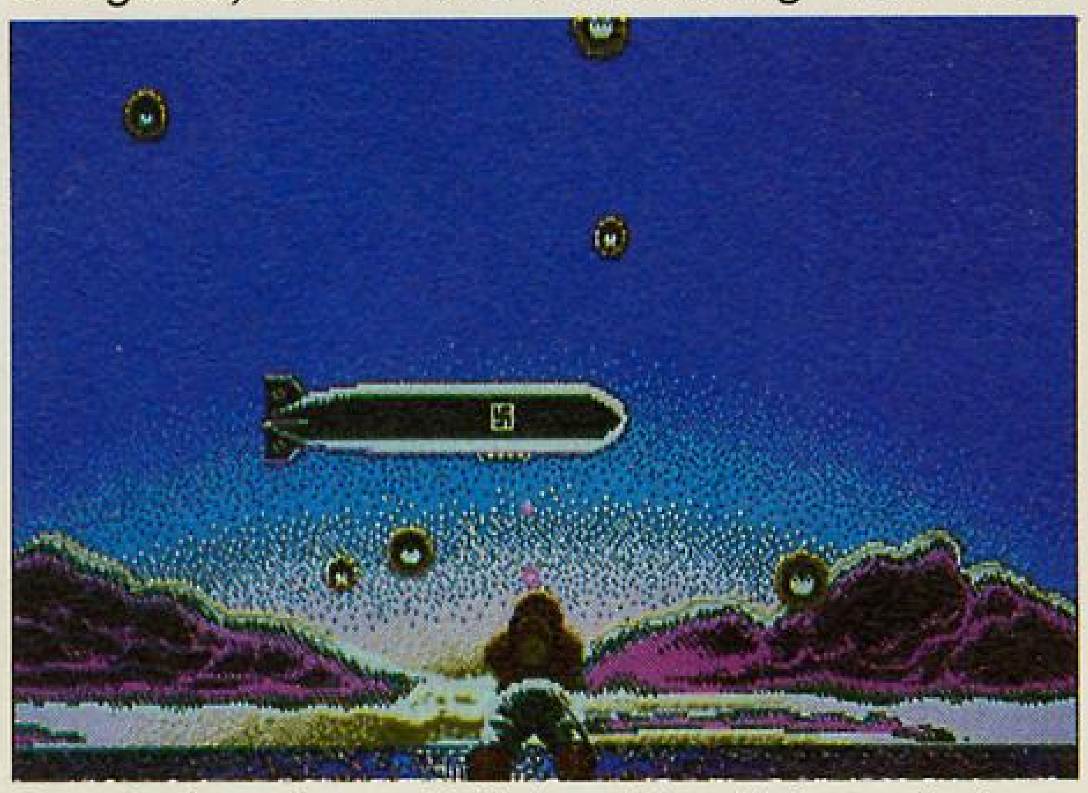
Das war zu erwarten! Nach seinem wenig glorreichen Einstand bei den 8-Bittern gesellt sich **RAMBO** *der* **III.** *nun auch zu den* **Atari ST**-*Usern. Spielerisch gesehen gibt es zu der bereits veröffentlichten 64er-Version kaum Unterschiede. Das Spiel ist und bleibt ein Sammelsurium aus veralteten Spielkonzepten und äußerst flauen Ideen. Grafisch sieht dieses Bildschirmgemetzel auf dem Atari natürlich noch ein bißchen „ansprechender" aus, dies kann allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spielprinzip äußerst öde ist. Soundmäßig gibt es sogar einen kleinen Rückschlag zu vermelden; obwohl er von Steve Dunn programmiert wurde, hört er sich im Gegensatz zu der 8-Bit-Version reichlich dünn an. Insgesamt ist* **OCEAN** *somit eine äquivalente Umsetzung gelungen, was die Attraktivität des Programms auch auf einem ST kaum steigern kann. (bm)*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Computerstudio Schlichting

★ ★ ★

Ob es eine „eingedeutschte" Fassung von **ROCKET RANGER** *für den* **IBM** *geben wird, ist noch nicht ganz raus, empfehlen würde ich es dem Hersteller* **MIRRORSOFT** *aber dringend, denn die Anhäufung von Nazi-*

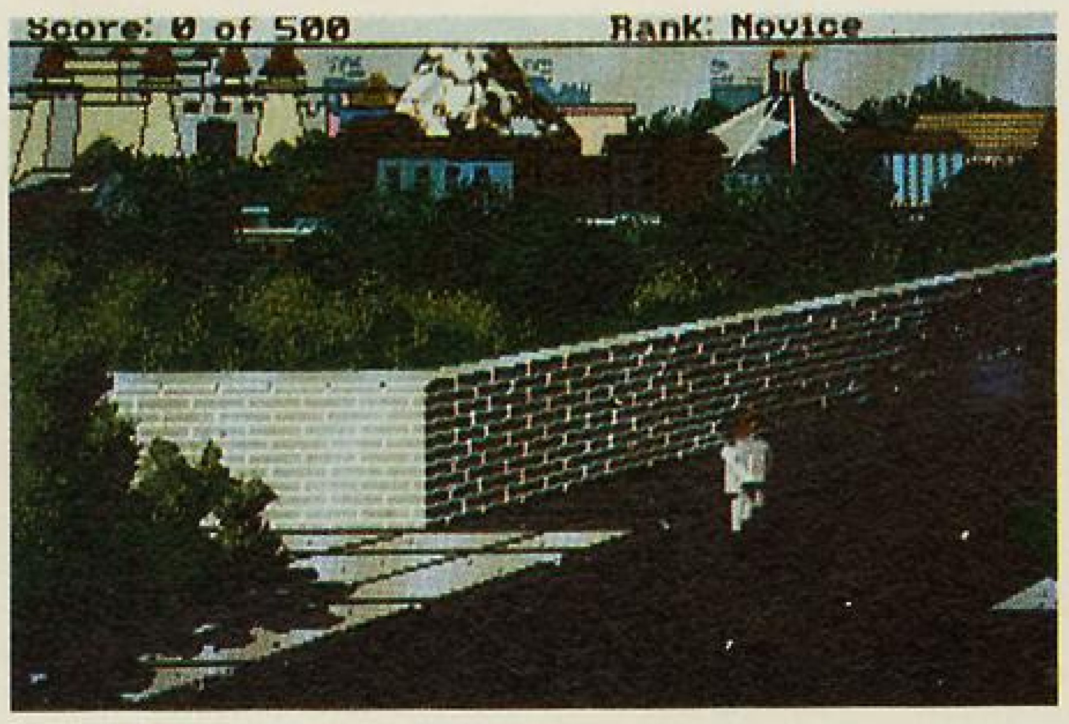


Symbolen in wirklich widerlichen Animationsphasen dürfte den deutschen Markt wohl nie erreichen. Immerhin ist die technische Seite gut gelöst, denn die IBM-User erhalten große (und wenn ich große sage, meine ich auch große) Sprites, mit der der IBM sonst nicht so protzt. Die Grafik ist von der Qualität her okay, die Animation isses auch. Ich glaube, bei diesem Spiel sollte der gute Geschmack über den Kauf entscheiden – ich kauf's mir jedenfalls nicht.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: CSJ Computersoft

★ ★ ★



Er sucht und sucht und sucht, und gefunden hat er sie immer noch nicht: Die große Liebe. Die Rede ist, wie könnte es anders sein, von LEISURE SUIT LARRY II, der jetzt auf dem Atari ST sein Glück versucht. Neben der guten Grafik und den drei doppelseitigen Disketten sollte besonders der Sound erwähnt werden, der nur mit einem Roland- oder Casio-Synthesizer zu genießen ist. Echt goil!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18



Eine beachtliche Leistung gibt's von **OCEAN**, *die ihren* **ROBOCOP** *sauber und ordentlich auf den* **Amstrad** *rübergezogen haben. Zwar ruckelt das Scrolling eine Wenigkeit, dafür gibt's aber gute Grafiken, einen erstklassigen Sound und vor allen Dingen eine steil gestiegene Spielbarkeit. Endlich ist es mal möglich, auch die späteren Levels zu sehen, und wer gar einen 6128 sein eigen nennt, darf sich noch ein bißchen Sprachausgabe reinziehen, die den größeren Speicher füllt. Gut, daß es noch Firmen gibt, die nicht nur auf die 16-Bitter schielen und ihre 8-Bit-Fassungen nur noch im Ex- und Hopp-Verfahren produzieren!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Ocean, England

★ ★ ★



Und schon wiedergibt's **FISH**, *diesmal für den* **C-64.** *Besitzer dieses Rechners können sich ob dieser Umsetzung glücklich schätzen, denn sie erhalten einen Adventure-Leckerbissen um einen außerirdischen Spion mit hervorragenden Grafiken, für die* **MAGNETIC SCROLLS/RAINBIRD** *ja bekannt sind. Ärgerlich sind nur die langen (und andauernden) Ladeprozeduren und der etwas langsame Parser, der zur Erkennung von Befehlsfolgen erst auf der Diskette nachschauen muß. Für Adventures braucht man aber sowieso Geduld, und für FISH lohnt sich der Zeitaufwand allemal.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18

★ ★ ★

Aliens der besonders gemeinen Art bietet uns **Zak MacKracken** *auf dem* **Amiga**, *denn diesmal gibt's keinen Sternenkampf, sondern eine Verdummungsmaschine. Zwar bin ich mir nicht sonderlich sicher, ob die Menschheit sowas überhaupt noch braucht, aber* **LUCASFILM GAMES** *haben diesen Überlegungen zum Trotz ein faszinierendes Adventure produziert – allerdings mit ein paar Macken auf dem Amiga. So gibt es Ruk-*

kelscrolling, wenn der Held weiterläuft, und die Grafiken ähneln irgendwie den PC-EGA-Grafiken. Was soll's. Immerhin hat **RAINBOW ARTS**, *die die Umsetzung besorgten, noch ein gesampeltes Schnarchen spendiert, um den Spieler so richtig in Stimmung zu bringen...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 26

★ ★ ★

Einen David Whittaker-Sound hört man nicht alle Tage auf dem **IBM**, *und eins muß ihm der Neid lassen: Für die Piepskiste ist der Sound von* **SPEEDBALL** *echt nicht schlecht. Dazu gesellen sich noch schicke EGA-Grafiken (soooo gut sind 'se aber auch nicht) und ein*



erstaunlich gutes Scrolling nebst erstaunlich guter Animation. Wenn ich jetzt noch bedenke, daß **IMAGE WORKS** *mit diesem Game auch auf den anderen Rechnern ein hervorragendes, futuristisches Ballspiel ablieferte, ist auch diese Umsetzung rundum zu empfehlen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: CSJ Computersoft

★ ★ ★

Und weil's so schön (schlecht?) war, hier noch 'ne Konvertierung für den **C-64**: *Der* **AFTERBURNER** *ist ein- oder besser: abgetrudelt! Der kleine Commo kann weitaus mehr, als dieses Spiel zeigt, nämlich sich blockartig überlappende Sprites und Ruckelanimation. Die Spielbarkeit hält sich auch in Grenzen, denn die Spannung hat doch erheblich nachgelassen. Wer Ballerspiele mag, wird vielleicht auch dieser Umsetzung gewisse Reize abgewinnen können. Vorher anschauen könnte allerdings den Geldbeutel schonen...*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 18

★ ★ ★

Der Mann aus Stahl zieht jetzt auf dem **Amiga** *einen guten Comic-Strip ab, denn als* **SUPERMAN** *von* **TYNESOFT** *ist er mal wieder voll im Streß, da einige Supergangster eine Entführung veranstalten und zur Rettung der Welt nur noch zwei Stunden bleiben. Trotz des Plots und den Superkräften des Helden ist SUPERMAN aber leider auch auf dem Amiga nur ein durchschnittliches Ballerspiel. Gegenüber dem ST ist logischerweise der Sound leicht verbessert worden, die Animation ist noch'n Tick flüssiger, aber ansonsten herrscht Konvertierungslangeweile.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18

★ ★ ★

Hipp, hipp, alete, der gute alte 64er wird mit einer Umsetzung beglückt! Euphorie dieser Art ist aber leider nicht angebracht, denn **ELIMINATOR** *ist die Umsetzung auf den* **C-64** *nicht gut bekommen. Die mäßige Animationsgeschwindigkeit und die teils zu zackigen Sprites sind ja noch zu ertragen, aber der Fun ist trotzdem futsch. Dies liegt bei diesem futuristischen Auto-Shoot-em-up wohl daran, daß der Schwierigkeitsgrad extrem zurückgesetzt wurde. Bei den 16-Bit-Fassungen ging ja noch echt der Punk ab, aber bei dieser Umsetzung ist nur der Sound recht witzig und spannend. Von* **HEWSON** *bin ich eigentlich bessere Arbeit gewöhnt!*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Hewson

★ ★ ★

Was soll man zu **HEROES OF THE LANCE** *auf dem* **IBM** *sagen? Wohl nur, daß der Sound erwartungsgemäß schlecht ist und die Animation ähnlich quälend langsam ist wie bei all den anderen Versionen dieses lahmen Action-Spiels. Verwundert war ich*



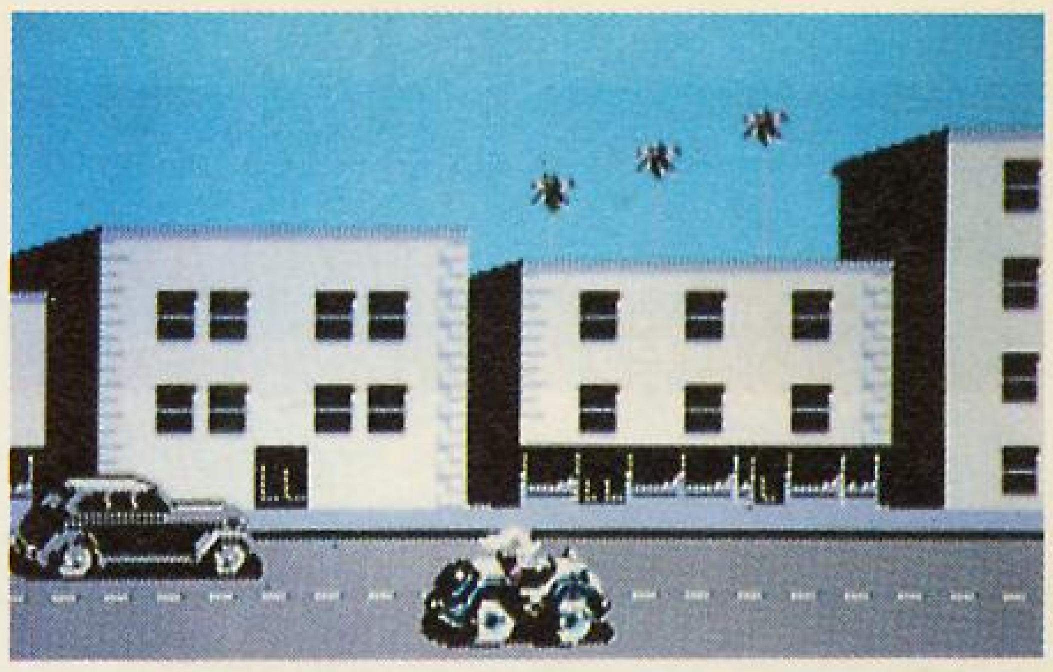
noch über die teils seltsamen Frabwahlen der EGA-Grafiken, die eigentlich ziemlich detailliert bin. Ist ja auch egal, tolle Grafiken hätten dem Spiel aus dem unergründlichen Sumpf modriger Software auch nicht mehr rausgeholt.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7

★ ★ ★

Ein Häschen, das eine Sexbombe zur Frau hat – wer anders könnte es sein als **ROGER RABBIT**? *Der Film-Cartoon-Held ist zu beneiden – was man nicht unbedingt von den Problemen behaupten kann, die sich ihm im Spiel stellen. Immerhin hat* **WALT DISNEY CO.** *es verstanden, sogar die CGA-Grafiken und die Animation vernünftig auf dem* **IBM** *hinzukriegen. Meckern kann man höchstens darüber, daß man in der Schachtel erfährt, daß es nun auch eine EGA-Version gibt. Wer sich die CGA-Fassung kaufte und eine EGA-Karte besitzt, darf sich also ärgern...*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: CSJ Computersoft

★ ★ ★

Da will man sich bei **DOUBLE DRAGON** *auf dem* **Spectrum** *in eine wilde Prügelei mit harten Jungs stürzen, und statt dessen trifft man auf ein paar Milchbubis, die so blaß*



sind, daß man sogar den Hintergrund durchscheinen sieht! Na gut, auf dem Spectrum kann man wegen den typischen Farbüberlappungsproblemen die Sprites nicht anders realisieren, aber ein bißchen hübscher und vor allen Dingen fetziger hätt's schon sein können. Die Animation ist zwar flüssig aber eigentlich ein bißchen zu langsam, um richtig „Spaß" aufkommen zu lassen. Für 'ne knappe Konvertierungsnull reicht's deshalb gerade so.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

★ ★ ★

Kaum zu glauben, was **TYNESOFT** *aus den faden* **CIRCUS GAMES** *für den Atari ST noch an Spielwitz rausgekitzelt hat! Die Animation ist äußerst ansehnlich, die Grafiken sind es sowieso. Richtig spaßig sind aber noch die tollen Vorspänne zu den einzelnen Disziplinen, die richtig üppig mit schönen Grafiken und Gags ausgeschmückt wurden. Einzig die unendlichen Ladezeiten nerven, aber das steigert ja die Spannung, gelle?*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 18



»Das gibt's nur 1x – & das gleich 3x«

Es kommt sicher nicht alle Tage vor, daß gleich drei Produkte eines einzigen Software-Künstlers mit dem Prädikat „Flop des Monats" ausgezeichnet werden. Wird hoffentlich auch ein Einzelfall bleiben. Die Games ST'OLYMPIAD, ALPINE GAMES und SHUTDOWN sind der reine Irrsinn. „Die Dinger sind als Compilation noch nicht mal 10 Mark wert!", lautete Torstens Kommentar. Tatsache aber ist, daß die „Spiele" aus dem Haus ATLANTIS zusammen 135 Mark kosten (40/40/55 DM) und ebenso sinnvoll sind wie ein Werbespot für Büroklammern. Lest im folgenden, was wir in knapper Form – und Ihr verzeiht uns das, oder? – zu berichten haben:

Programm: Alpine Games, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, London, England.

Dreimal **ATLANTIS**, dreimal Flop! Tut mir leid, daß ich nichts Besseres zu berichten weiß. Hat halt nicht sollen sein! Ich habe mir für Euch die **ALPINE GAMES** angesehen, ebenfalls von ATLANTIS, wie Ihr sicher schon vermutet.

Mit fünf Disziplinen (Eisschnelllauf, Bobfahren, Skispringen, Biathlon, Abfahrt) bekommt es der User zu tun, der für dieses Basic-Programm die Ausgabe von vier kleinen Blauen nicht gescheut hat. Das Ganze beginnt mit dem Eisschnelllauf, der witzigerweise nicht auf einer Eisbahn, sondern auf tiefem



Eisschnellauf auf ungewohntem Belag.

Schnee absolviert werden muß. Der Athlet, das nur so am Rande, sieht aus wie'n Astronaut á la *Urmel aus dem Eis.* Die Steuerung, ob per Keyboard (Tasten 1 oder zwei) oder Joystick ist sowas von bescheuert, daß sich ATLANTIS allein hiermit schon einen ganz schönen Klopper geleistet hat. Doch auch vor absolut unrealistischen Geräuscheffekten und einer Statusanzeige, die eigentlich keine ist, hat ATLANTIS nicht haltgemacht.

Disziplin Nummero zwei: Das Bobfahren. Oh Schreck, oh Graus. Da sind die aber ganz schön mit uns schlittengefahren. Grafik? Reden wir besser nicht drüber. Steuerung? Siehe unter Eisschnelllauf! Also: Am besten gleich überspringen!
Es folgt das Skispringen. Bleibt ja auch nicht aus. Auf die Gefahr, daß ich mich wiederhole – Grafik mies, Steuerung mies, alles mies. Trotzdem ist diese Disziplin noch eine Spur, einen Hauch, eine Nuance besser als die vorherigen. Hurra!

Doch keine Sorge, es wird schon wieder schlechter. Und zwar beim Biathlon. Zur Abwechslung darf hier mal „gerudelt" werden. Joystick also links/rechts, alle paar Meter anhalten und auf vier Zielscheiben schießen. Das war's! Reicht auch.

Dieses war der vierte Streich, und der letzte folgt sogleich (was'n Glück aber auch!): Der Abfahrtslauf. Wir sehen die Start- und Zielfahne links und rechts unten auf dem Monitor. Dazwischen der Skiläufer, der sich allmählich seinem Bestimmungsort entgegenbewegt. Auf dem großen Aktionsscreen entdeckt man die beiden Spitzen der Skier, im Hintergrund Berge und zwischen beidem Bäume. Diese müssen umfahren werden, sonst macht unser Männchen bautz, und dann is' Schluß.

Das ist ein willkommenes Stichwort. Kommen wir zum Schluß, nicht ohne noch zu erwähnen, daß man mit „P" den Practice Mode anwählen kann. Doch damit ist wohl auch nichts mehr zu retten. Erspart uns in Zukunft so einen Schund, ATLANTIS, und ansonsten: Hals- und Beinbruch!

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	2
Sound	1
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	0
Belustigungseffekt	13
Preis/Leistung	0



Die Krönung. Schlimmer geht's kaum noch (Fotos 3: ST) ▶

Programm: ST' Olympiad, **System:** Atari ST, **Preis:** 40 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, London, England.

Es ist einfach nicht zu glauben, wie naiv doch manche Programmierer sind! Und diese Jungs finden auch noch einen Abnehmer für technisch primitive (compiliertes „Fast Basic") und inhaltlich lächerliche bis peinliche Produkte. Kaum zu glauben. Beim vorliegendem Programm **ST'OLYMPIAD** von **ATLANTIS** handelt es sich um ein Tastatur-gesteuertes (!) Remake der alten Sommerspiel-Gedanken. Ich hatte es im Gegensatz zu Bernd (der die Alien, pardon: die „Alpine Games" testete) etwas schwieriger, weil es bei meinem Sportereignis leider keinen Übungs-Modus gab. So quälte ich mich stundenlang mit dem Gewichtheben rum, ohne die sicherlich anderen „reizvollen" Wettbewerbe bestreiten zu können (konnte mir aber ein Bild machen: Screenshots waren auf der Packungsrückseite). Mit Taste „1" sollte ich einen Pfeil auf den andern bringen, um dann mit „2" das Gewicht zur Hochstrecke zu bringen. Gelang mir per Zufall einmal, wie, das weiß ich nicht mehr. Nach drei Versuchen (fehlerhaften – in mehrererlei Hinsicht!!!) durfte ich wieder von vorn beginnen.
Sieht man einmal von derben animatorischen Mängeln ab und vergißt das, was sich Sound nennen könnte, so erleiden wir hier fünf Disziplinen, von denen das Gewichtheben auf dem Rasen eines fiktiven Olympiastadions wohl die echte Härte ist...

M.K.

Animation	0
Sound	0
Realitätsnähe	1
Spaß/Spannung	0
Preis/Leistung	0



Bis hierhin und nicht weiter. Die erste und für mich letzte Disziplin.

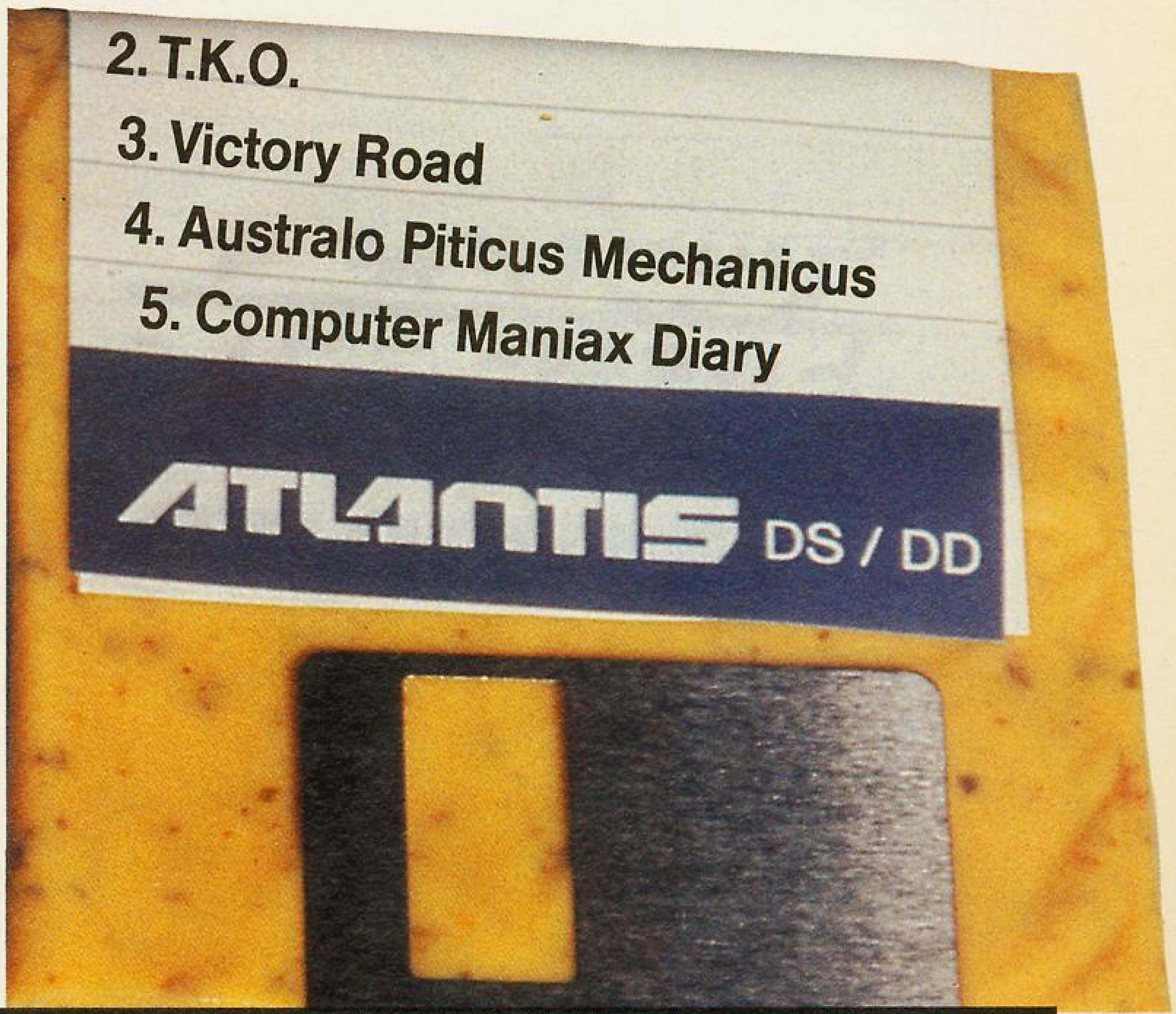
Programm: Shutdown, **System:** Atari ST (Farbe), **Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Atlantis

So ein Schmutz, so ein absoluter Schund! Etwas derartig Mieses ist mir seit Ewigkeiten nicht mehr zwischen die Finger gekommen! Eigentlich ist hiermit schon mehr als genug zu diesem Programm gesagt. Es geht bei **SHUTDOWN** darum, einen Haufen durch Strahlung ausgeflippte Roboter zu eliminieren. Dazu hat man einen Flammenwerfer (die Grafik! Aaaahhhh!!) und ein Schutzschild, sowie eine gewisse Menge an Lebensenergie. Hat man das Spiel fertig geladen, steht erst mal groß *Game Over* auf dem Bildschirm, was nicht von großem Aufwand zeugt. Startet man das Spiel aber erst, versteht man die Andeutung nur zu gut. Denn wie von allein stellt sich einem die altbekannte Frage *Sein oder nicht sein?*. Die Antwort ist relativ einfach: Hätte man die Arbeit an diesem Programm sein gelassen, würde die Firma **ATLANTIS** wohl länger sein oder so. Man könnte aber auch sagen: Ich hab' ja schon viel schlechtes gesehen, aber SHUTDOWN ist noch schlechter.". Um aber noch einmal kurz zum Programm zurückzukehren. Man läuft mit seinem Mann umher (Animation!!), ballert mit dem Flammenwerfer auf Roboter, die daraufhin zu Staub zerbröseln, und wenn sie weg sind sowieso viel besser aussehen als vorher. Totlachen kann man sich über die Fahrstühle, die wirklich mit Turbospeed arbeiten. Kaum ist man in einen reingegangen, kommt man in der Etage unterhalb oder oberhalb schon wieder heraus (es wäre sicher interessant, das Männchen im Aufzug zu sehen; eigentlich müßte es mit einer sich ständig vergrößernden Anzahl von Verbänden aus den Aufzügen treten und sich so in eine Mumie verwandeln – ist es eine Mumie, hat man verloren. Das wäre doch ein tolles Feature, welches das Spiel mit Sicherheit erheblich verbessern und aufpeppen würde.). Eine Abschlußbemerkung spare ich mir; sie wäre in jeder Hinsicht verschwendet. *uli*

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0

So ein Käse!

Zwar ist nicht immer alles Käse, was stinkt; aber diesmal haben wir über ein paar oberfaule Machwerke die Nase gerümpft, die schon bis zum Himmel stinken. Platz Eins unserer neu gestalteten FLOP FIVE nehmen gleich drei Programme von ATLANTIS SOFTWARE ein, die sich wahrlich in nichts aus dem Wege gehen. Die Plätze Zwei bis Fünf seht Ihr rechts, in einem ihnen gebührenden Rahmen.



ASM-«Beziehungskiste»

Chris Hülsbeck wurde am 2. März 1968 in Kassel geboren. Nach Beendigung der Schulzeit trat 1987 das Düsseldorfer Softwarehaus Rainbow-Arts an ihn heran. Angefangen mit dem C-64, produziert er heute auch Amiga-Sounds für Programme dieser Firma. Seinen Durchbruch auf diesem Sektor erlangte er mit dem Hit „To be on top". Demnächst wird seine Musik auch auf Rainbow-Games-Spielhallenautomaten zu hören sein. **CHRIS HÜLSBECK**



Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Faulenzen, Musik, Videos (kommerzielle!)
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Katakis, Tetris, Virus (Amiga)
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Bin kein Bücherleser, „Gedrucktes ist tot!"
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Chinesisches Essen, ansonsten wechselnd
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Wechselt sehr stark, momentan: Phillip Glass, Swing Out Sisters
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Aliens – Die Rückkehr
7. Wo möchten Sie gern leben?	Irgendwo im warmen Süden
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Steven Spielberg
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Johann Sebastian Bach
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Katze (obwohl allergisch!)
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	O-Saft, eigentlich alle Arten von Säften
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	... da, wo's warm ist
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Hollywood, USA
14. Was sammeln Sie?	Videos
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Erst mal seh'n, was morgen kommt ...
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Genau diese Fragen hier aufstellen zu können
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Mein Geheimnis
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Gesundheit, Frieden, Erfüllung aller meiner Wünsche

Was mögen Sie? Essen gehen, gute kommerzielle Filme, Schlafen, Träumen, Programme, die auf Anhieb funktioneren, technische Sachen, Monumentalismus, Kreativität, Perfektionismus, Alf, Ensoniq, lange Telefonate, Danny, nette Menschen.

Was mögen Sie nicht? Einfallslosigkeit, echte Arbeit, Marzipan, Lügen, defekte Geräte, hartnäckige Programmfehler, Fernsehen (außer Alf!), Sport, Modern Talking, J.O., Dx7, Telefongebühren, Politik, Krankheiten.

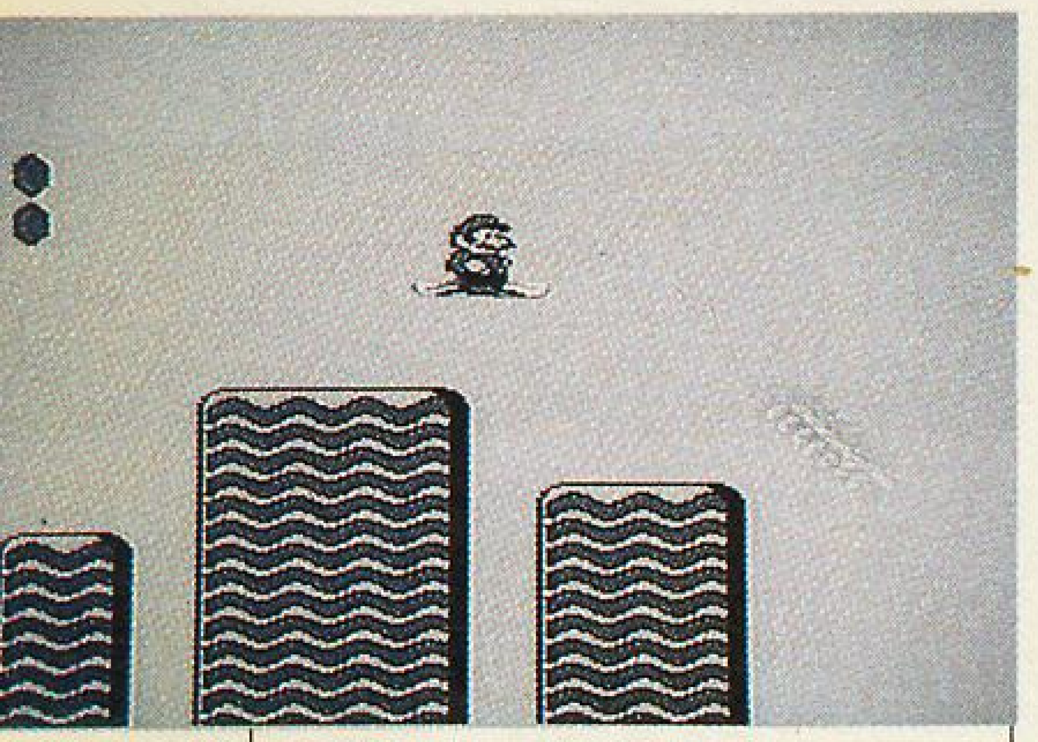
SMB2 – DER NACHFOLGER

Von allen Leuten lang erwartet, kommt dieses Jahr endlich der Nachfolger von SUPER MARIO BROTHERS auf den Markt. Für den April ist die Veröffentlichung der PAL-Version geplant; ob man diesen Termin halten kann, wird sich zeigen. Wir hatten zum Test die NTSC-Version des Supersellers zur Verfügung und nahmen sie unter die Lupe. Was ist in der Zeit der schlappen Nachfolger aus einem Hit zu machen? Was ist dran an SUPER MARIO BROTHERS 2? Der Test soll darüber Aufschluß geben.

Programm: Super Mario Brothers 2, **System:** NES, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** 3

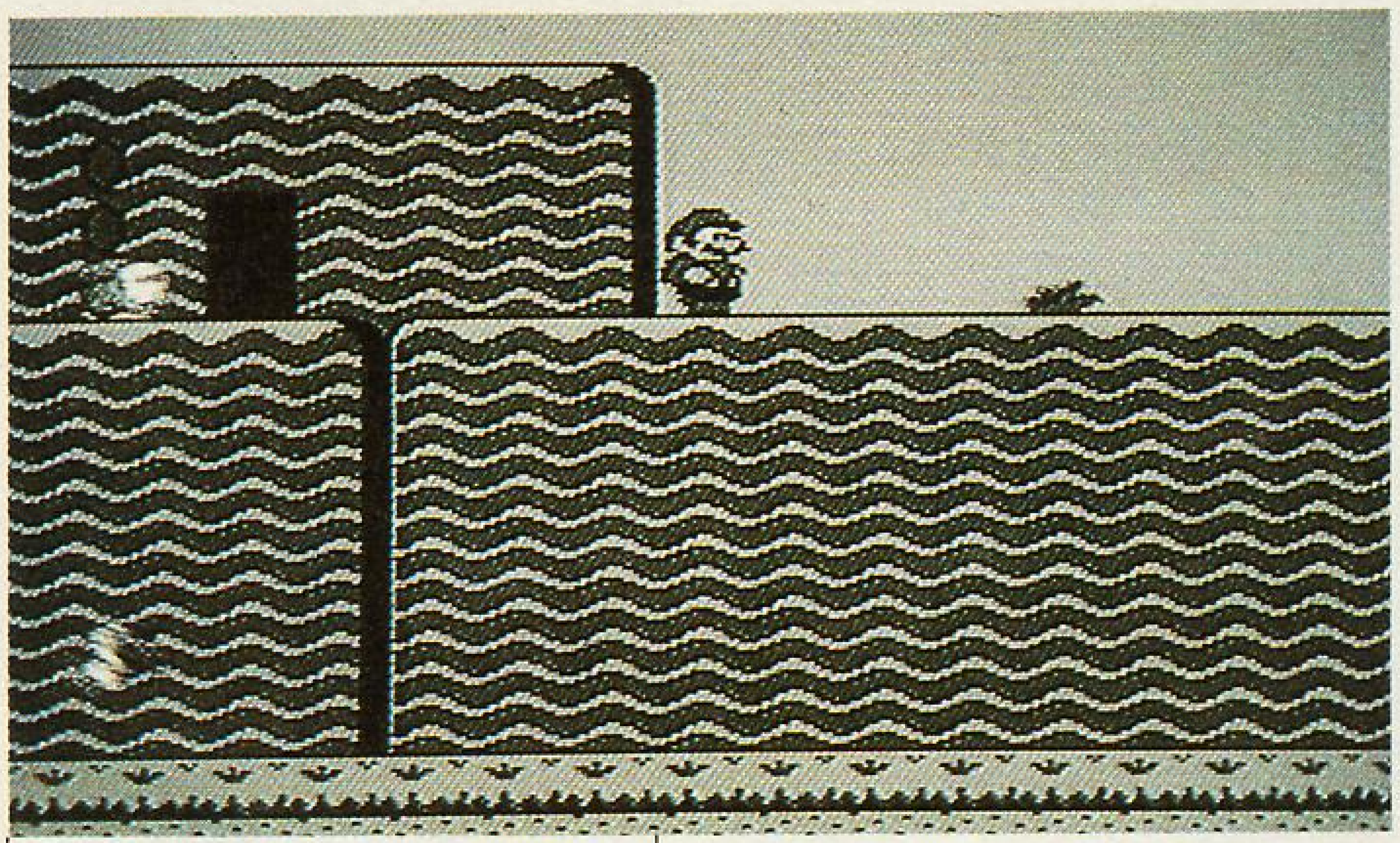
Eines Abends, so steht's in der Anleitung geschrieben, hatte Mario einen seltsamen Traum. Naja, er träumte vom Land *Subcon*, über welches der böse, böse *Wart* einen Fluch gelegt hat. Also wird mal wieder ein Held benötigt, der in der Lage ist, die Sache schnell und gut zu bereinigen. Am nächsten Tag machen Mario, Luigi (Marios Bruderherz), die Prinzessin (inzwischen befreit) und Toad (ein Pilzmännchen) ein Picknick in der Pampa – der Traum bewahrheitet sich, und die vier Freunde gelangen nach *Subcon*. Ach ja, einen Tip hat man auch schon bekommen: *Wart* haßt Gemüse. Das sollte wohl zu der Story genügen.

Die Welt, in der SUPER MARIO 2 spielt, unterscheidet sich ein wenig von der Welt aus SMB 1. Statt daß man immer nur in eine einzige Richtung läuft, muß man diesmal auch aufwärts, abwärts und teilweise auch wieder nach links zurück laufen. Ein Level von SMB 2 erscheint mir ungefähr zweimal so komplex wie einer von SMB 1, und der Schwierigkeitsgrad ist erheblich gestiegen. Das kommt nicht nur durch das Dazunehmen der Auf- und Abbewegungen, bei denen der Screen nach oben, bzw. unten durchscrollt, sondern auch und gerade durch die neu eingeführten Features. Aber halt, wer



Gute Einfälle im Spiel.

SMB 1 nicht kennt, wird sich wohl wundern, was ich hier rede. Also von vorn. Bei SMB 1 ging es darum, eine Prinzessin zu befreien. Dies tat man, indem man jeweils das Ende des Spiellevels erreichte (und vor allem das Ende des letzten Levels). Die Levels scrollten nur von rechts nach links durch, boten allerdings einiges an Hindernissen und Monstern, deren einziger Lebenssinn es war (und ist), einen zu stoppen. Soviel hierzu, nun aber wieder zum aktuellen Spiel, bei dem man erheblich mehr und andere Möglichkeiten hat. So kann man zum Beginn eines jeden Levels einen der vier Charaktere (Mario, Luigi, Prinzessin, Toad) auswählen, um mit ihm den Level zu bestreiten. Jeder



Nun springt er wieder...

Charakter hat natürlich seine Vor- und Nachteile. Der eine Charakter springt höher, dafür läuft ein anderer Charakter etwas schneller und ein dritter Charakter zieht am schnellsten Gemüse aus dem Boden (!), was im Spiel ganz und gar nicht unbedeutend ist. Das Gemüse, das in diesen Gegenden wächst, eignet sich nämlich hervorragend als Wurfgeschoß, vor allem, weil Monster mit einem Abflug darauf reagieren (sofern man sie trifft). Das Bewerfen mit Gemüse ist aber nicht die einzige Methode, mit der man die lästigen Gegner loswerden kann. Man kann sie z.B. auch mit anderen Gegnern be- oder auch schlicht aus dem Screen hinauswerfen. Mit Gegnern werfen? Ja, in diesem Spiel geht das. Springt man nämlich den Gegnern aufs Dach (im wahrsten Sinne des Wortes), macht man diese nicht mehr platt, sondern bleibt auf diesen stehen! Mittels der B-Taste kann man, steht man einmal auf den Gegnern, diese hochwuchten und mittels erneuten Drucks auf die B-Taste werfen. Trifft man nun mit dem noch zappelnden Gegner einen anderen, so sind beide komplett ausgeknockt. Weitere neue Features sind verschlossene Türen, zu denen man natürlich Schlüssel braucht, Bomben, mit denen man im Spiel vorkommende Wände sprengen kann (und muß) und nicht zuletzt die leicht veränderte Steuerung, an die man sich aber flott gewöhnt. Anders ist auch die Lebenskraft der Charaktere aufgebaut. Links oben im Screen, in dem man übrigens keine Punkteanzeige findet, kann man ein paar Sechsecke sehen, die, je nachdem, wieviele von ihnen rot oder weiß gefärbt sind, die jeweilige Lebensenergie anzeigen. Hat man nur noch seht wenig Energie, schrumpfen die Charaktere ungefähr zur Hälfte ihrer eigentlichen Größe. Natürlich kann man durch das Stemmen verschiedener Bonusgegenstände die Lebensenergie wieder auffrischen und sogar „komplette" Extraleben erhalten. Zu Spielbeginn hat man drei Leben; diese sollte man hegen und pflegen, so gut man kann, denn obwohl man auf mehrerlei Arten Bonusleben bekommen kann, hat man eigentlich immer die Schwerenot.

Am Ende eines jeden Levels erwartet einen auch hier ein Obermonster. Je nachdem, wie weit man vorgedrungen ist, läßt sich dieses leichter oder eben weniger leicht besiegen. Hat man einen Abschnitt einer Welt beendet (insgesamt gibt es zwanzig Abschnitte in sieben Welten), kommt man erst einmal in eine Bonusrunde. In dieser Runde kann man, hat man nur genügend Glück, einige Bonusleben gewinnen. Für jede, in dem eben durchlaufenen Abschnitt aufgesammelte Münze kann man einmal an einem Einarmigen Banditen spielen. Je mehr Münzen man gesammelt hat, desto besser stehen natürlich die Chancen, Bonusleben zu bekommen. Über all diese neuen Features sollte man aber natürlich auch die vom SMB 1 übernommenen Dinge nicht vergessen. Das extraschnelle Laufen gibt's ebenso wie den Stern für die Unverwundbarkeit (die Musik hat man sogar verbessert!) und natürlich die gewohnte Hüpferei.

Auf der technischen Seite, um mal von den ganzen Features wegzukommen, hat man ebenfalls einen Menge geleistet. Die Musik ist besser als je zuvor (auch mit neuen Effekten ausgestattet), die Objekte flackern nicht ganz so wild wie sonst und das, obwohl z.B. Mario recht groß und auch sehr liebevoll gezeichnet ist. Das Scrolling hat man dafür etwas anders gelöst. Nach links und rechts scrollt der Screen soft; also ganz normal. Geht es allerdings auf- bzw. abwärts, wird „abteilungsweise" gescrollt, d.h., wenn z.B. Mario am oberen Bildschirmrand verschwindet, wird der gesamte Screen runtergescrollt, und Mario klettert weiter. Das ist vielleicht nicht die alleridealste Lösung, stört im Spielgeschehen aber nicht im geringsten. Die Grafik ist, wie schon kurz angekratzt, sehr gut, und man kann auch eine ganze Menge an Grafik, Sound und Besonderheiten erwarten, da das Programm auf einem 2-MegaBit-Modul geliefert wird. Die Musik ist ebenfalls prima geworden und paßt mal wieder ganz hervorragend zum Spiel. Die Motivation ist besonders für SMB 1-Spieler sehr hoch, da SMB 2 eine ideenreiche und erfrischende Weiterführung dieses *Jump and Run*-Themas ist. Die etwas kniffliger gewordenen Levels motivieren den Spieler auch langfristig; daß man auf ein Zeitlimit und auf die übliche Punktehatz verzichtet hat, kommt diesem nur zugute. Obwohl ich mich mit dem Loben normalerweise zurückhalte, kann ich nur sagen: Ganz hervorragend!

Ulrich Mühl

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**9**

»DAS (Sega-) BOOT«

Erinnern wir uns an den „Straßenfeger" mit Jürgen Prochnow und Herbert Grönemeyer, der Millionen gebannte Zuschauer Folge für Folge vor der Flimmerkiste fesselte, dann erinnern wir uns auch gleich wieder an das schauerlich schwingende Geräusch des Echolots und an die Unerträglichkeit in der Unterwasserröhre des II. Weltkrieges. „DAS BOOT" ist und bleibt zweifellos das Einzige und das Beste, was das Vermitteln der damalig unbeschreiblichen Situation in solch einer „Zigarre" betrifft. SEGA hat sich dennoch an die Thematik rangewagt und jetzt ein Ballerspiel auf den Markt gebracht, welches zumindest die Streßsituation und die Bedrohung bei Feindberührung – wenn auch nur im entferntesten Sinne-etwas wiederspiegelt...

Programm: Poseidon Wars, **System:** Sega Master, **Preis:** 89,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Mit **POSEIDON WARS** oder **SUBMARINE** (für den Titel konnte sich der Hersteller bis Redaktionsschluß nicht entscheiden) steht ab diesem Monat ein Ballerspiel von **SEGA** in den Regalen, welches Dank Einsatz der 3D-Brille durch sehr realitätsnahe Momente besticht. Doch keine Angst, wenn das kostenintensive Zusatzgerät fehlt, denn POSEIDON WARS, wie wir das Game jetzt einmal nennen, läßt sich für diesen Fall auch auf dem herkömmlichen zweidimensionalen Modus spielen. Dazu schließe man seinen Joystick kurzzeitig in den zweiten Port und drücke den rechten Feuerknopf. Das war's schon! Um nun spielen zu können, benutze man wieder Port 1.

Wir haben uns auf beiden Dimensionen bewegt. Natürlich ist 3D schon reizvoller, am Spielverlauf an sich ändert sich jedoch nichts. Man befindet sich mit seinem U-Boot auf offener See. Der Screen simuliert den Ausblick aus dem Periskop, auch „Guckloch" genannt.

Das wichtigste Instrument ist zweifelsohne das frei bewegliche Fadenkreuz. Daneben überblickt man in der Apparatur unter anderem den kleinen Radarschirm und ein Sonargerät. Die Anzeigen für „Damage" und „Fuel" bestehen jeweils aus einer rot gefärbten Leiste, die der User stets im Auge behalten sollte. Je mehr die Dinger an Farbe verlieren, um so schlimmer steht's um das eigene Boot.

Genauso wenig darf man natürlich feindliche Objekte aus den Augen verlieren. Diese können zu Wasser oder am Horizont auftauchen und sind größenteils mörderisch schnell. Besonders gefährlich erscheinen mir die Jagdbomber. Es ist ratsam, diese Objekte so frühzeitig wie nur möglich vom Firmament zu holen, da sie bei geringerem Abstand mit dem vergleichsweise trägen Fadenkreuz nur schwerlich zu treffen sind. Haben diese das Boot erstmal geortet, dann wird das Auftreffen der Granaten, Raketen oder ähnlichem simuliert, was der „Damage"-Leiste natürlich nicht sehr gut bekommt. Bestehen muß der „Alte" (um nochmal auf „DAS BOOT" anzuspielen) so manche Mission, wobei die erste Runde einen sogenannten Trainingslauf darstellen soll.

Sehr schön ist die 3D-Version von POSEIDON WARS, denn hier kann man sich die Meeresoberfläche tatsächlich als solche vorstellen, und der Horizont wechselt im Laufe des Scrollens seine Farben fast so wie ein echter Sonnenuntergang. Das Scrolling an sich ist an mancher Stelle etwas ruckelig ausgefallen, was allerdings kaum den Spielspaß trüben kann.

Lediglich die nervige SEGA-Einheitsdudelei im Background könnte auf die Dauer den Spaß verderben, denn leise drehen mag man sie wohl mangels Ballergeräuschen auch nicht. Ein lautstarkes Echolot wäre hier wohl (nicht nur wegen der Realitätsnähe) angebrachter gewesen.

Davon abgesehen kann man POSEIDON WARS eigentlich nur jedem Konsolen-Ballerfreak empfehlen. Holt Euch das Ding und macht „Klar Schiff" zum Auslaufen.

Matthias Siegk

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8



„Feindliche Objekte" werden im Perishop sichtbar!

Apropos 16-Bit...

Wie ein Lauffeuer hat sich die Nachricht vom Einzug einer weiteren 16-Bit-Konsole verbreitet. Spekulationen gab's in den vergangenen Monaten en masse, doch jetzt habt Ihr die Gewißheit, daß es sie gibt (wenn auch bislang nur in Japan). NINTENDO hat sein Versprechen gehalten und auch einen 16-Bitter aus der Schublade gezogen. Der SUPER FAMICOM ist neben dem SEGA-MEGA-DRIVE nun schon der zweite seiner Generation.

Jetzt wird der Wettlauf mit der Zeit entscheiden, welche Konsole zuerst den Rahm am bundesdeutschen Markt abschöpfen kann. Wenn man den bisherigen Informationen Glauben schenken darf, ist NINTENDOS Newcomer völlig kompatibel zu allen bislang existierenden Modulen des Achtbitters. Somit wären für die neue Maschine an die 400 Titel vorrätig. Selbstverständlich werden wir bemüht sein, so schnell wie möglich diese Wunderkiste für unsere Redaktion an Land zu ziehen, um Euch einen ausführlichen Test nicht vorzuenthalten... *mats*

Apropos 8-Bit . . .

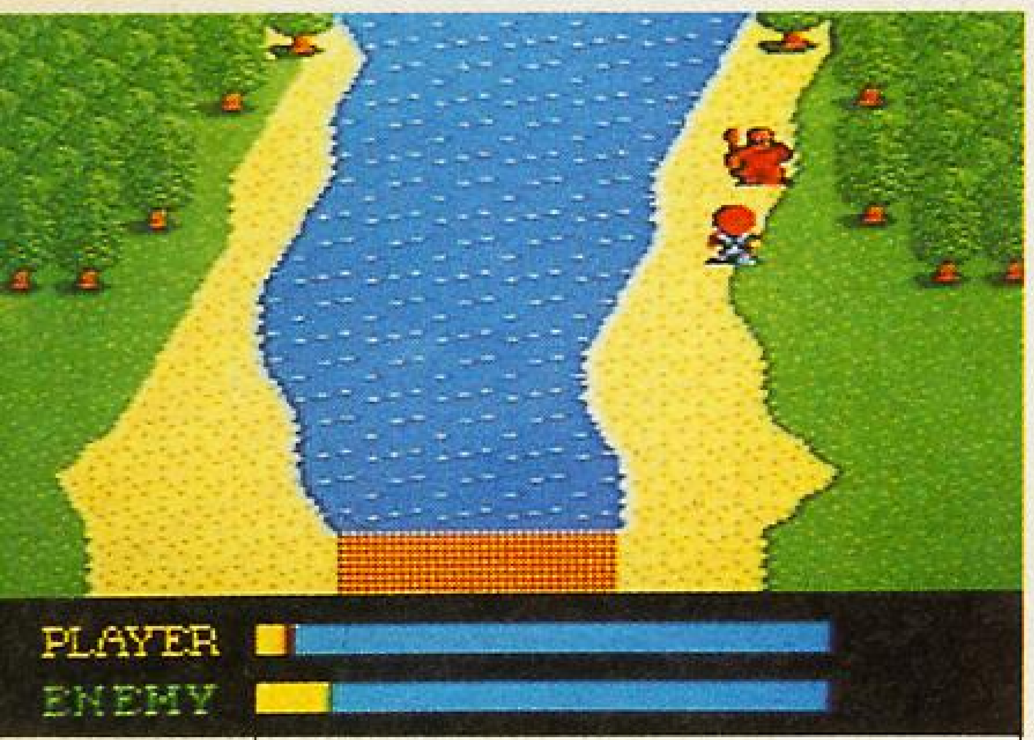
Auch dieses neue Logo wird Euch in Zukunft auf den Konsolenseiten regelmäßig begleiten!

ARON, Retter der „Enterbten“

„Y's“ jetzt Nachfolger von „Phantasy Star“?

Programm: Y's, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 130 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Der japanische Konsolen-Gigant **SEGA** entwickelte für das 88'er Weihnachtsgeschäft den Rollenspielknüller



Im Wald, da sind die Räuber.

Phantasy Star, der es ohne weiteres mit vorausgegangenen Games seiner Kategorie (auch auf den Rechnern) aufnehmen kann. **Y'S** soll jetzt quasi als dessen Nachfolger auf der Woge des Erfolges mitschwimmen. Rein äußerlich gleicht das Riesenmodul des 2-Mega-Cartridges dem von *Phantasy Star* aufs Haar. Auch die Pufferbatterie zwecks Abspeichern von bis zu fünf verschiedenen Spielständen ist vorhanden. Man dürfte demnach auch diesmal wieder ein phantastisches Rollenspiel für das Master System erwarten.
Das Spiel beginnt in einem mittelalterlichen Städtchen, umringt von einer riesigen Mauer. Die Sprache ist der Epoche zeitgemäß angepaßt: Altenglisch. Der Spieler übernimmt die Rolle Arons. Auf diesen tapferen Helden setzt nicht nur das ganze Städtchen seine Hoffnung, sondern auch Bewohner jenseits der Stadtmauer. Sowohl im Spielgeschehen als auch an der Konsole ist das Game im Alleingang zu bewältigen. Kein Grund zur Traurigkeit, denn nur so kann man sich auch richtig in die Rolle eines auf sich selbst angewiesenen Einzelkämpfers versetzen. Von seiner ehrenvollen Mission erfährt unser Aron sehr schnell, wenn er sich nach dem typischen Rollenspiel-Schema vortastet.
So schlendert unser Held erst einmal durch die Gassen der Kleinstadt und haut jede Person, die ihm über den Weg läuft, auf grundlegende Informationen an. Sehr schnell erfährt er, daß das Wohlergehen der Bewohner vom Ertrag einer im Nordosten gelegenen Goldmine abhängt, die nun von Dieben besetzt wird. Es kommt noch schlimmer: Diese Bösewichter dringen bis zur Stadt vor und nehmen den Einwohnern ihre Habe ab. Nur denen? Nein, auch so manches Dörfchen im Umkreis ist von der Plage betroffen. Den Leidtragenden fehlt jedoch die „Traute“, etwas gegen die Räuber zu unternehmen, und so kommt es, daß man Aron bittet, das Volk aus dieser Mißlage zu befreien.
Geistesgegenwärtig faßt sich unser Held ein Herz und beginnt mit seiner Mission. Man führe ihn zunächst in sämtliche offenstehenden Gebäude. Auf diese Weise erfährt Aron noch einiges mehr. Gleichzeitig hat er die Möglichkeit, sich für seine 1000 Goldstücke, die er zu Beginn mit sich führt, im Waffenladen ein kleines Schwert und beim Schmied eine - wenn auch billige - Rüstung zuzulegen. Übrig bleiben 100 Goldstücke. Aron könnte sich auch im „Village-Market“ einen teuren Saphirring zulegen. Damit gewänne er zwar die Herzen der Weiblichkeit, verlöre aber wahrscheinlich im Kampf gegen so manchen Feind. Außerdem ist der Mensch hinter dem Tresen der Gerissenen einer und handelt allem Anschein nach auch recht gern mit „schwarzer“ Ware. Aron sollte sich jedoch merken, daß bei diesem „Schieber“ immer ein Geschäftchen drin ist, wenn mal Ebbe in der Kasse ist.

Es gibt im Städtchen auch ein Hospital, welches gegen den „geringen“ Betrag von 1000 Goldstücken eine wundheilende Medizin abgibt. Die ist sicherlich sehr nützlich, aber eben für den Anfang zu teuer. Wichtiger ist da schon der Besuch in der „Ohman Bar“, denn dort sitzen drei Gestalten, die ein sehr loses Mundwerk haben und so manchen Hinweis ausplappern.
Bevor man Aron nun aus dem Schutz der Stadtmauer führt, sollte man über die Funktionen des Games im Bilde sein. Feuerknopf 2 des Joysticks eröffnet Aron einige Optionen, aufgelistet in einem kleinen Menue. Neben „Exit“, „Load-“ und „Save Data“ stehen dem Kämpfer Optionen wie „Status“, „Equipment“ und „Read Book“ zur Verfügung. Letztere ist zu Beginn des Games relativ nutzlos, da Aron einfach nix zu lesen hat. Erst später erhält er die überaus wertvollen Schriften von Y's, die den eigentlichen Schlüssel zur Befreiung des gepeinigten Volkes beinhalten. Die Option „Status“ vermittelt dem Spieler alle wichtigen Daten, von der Anzahl der Level über die „Expirience Points“ bis zur Zahlungsfähigkeit und dem Besitztum (Waffen oder andere nützliche Gegenstände). Unter „Equipment“ sind alle Ausrüstungsgegenstände nochmals aufgeführt. Mit dem Joystick sind diese vertikal anzupeilen, mit einer kurzen Rechtsbewegung dann zum Einsatz zu bringen. Ein „Inventory“ listet dann zusätzlich nochmals die aktivierten Gegenstände auf. Angewendet werden die einzelnen Dinge zum Teil mit dem ersten Feuerknopf, einige verlängern dagegen automatisch die Lebensdauer oder die Standfestigkeit im Kampf gegen feindliche Wesen.



Das kleine Schwert ist Goldes wert!

Grafik	9
Sound	7
Motivation	9
Spielablauf	8
Preis/ Leistung	8

Das war sozusagen die „Vergatterung“. Jetzt ist's an der Zeit, Aron auf den gefahrvollen Weg zu schicken. In einigen Dörfern wird er auf Leute treffen, die unserem Helden Ratschläge mitgeben können. Lebensbedrohend geht's in den Höhlen und auf dem Gelände der Goldmine zu, und immer wieder führt Arons Weg durch tiefen Forst, der von unheimlichen Wesen nur so wimmelt...

Das Rollenspiel Y'S ist von der Story und der Umsetzung, pauschal gesagt, nicht übel, vorausgesetzt, man hat sich nicht vom Mega-Hammer *Phantasy Star* verwöhnen lassen. Dessen Niveau nämlich konnten die SEGA-Spezialisten diesmal nicht so ganz erreichen. Hier fehlt es einfach ein wenig an Spielfülle. Während der Konsolenfreund beim Vorgänger eine großzügige Menueauswahl zur Verfügung hatte, mit deren Hilfe er die Reaktionen von Alis und Konsorten (wir erinnern uns an Ausgabe 12/88) steuern konnte, ist Y'S ein wenig ärmlich ausgestattet. Außer dem vorhandenen Hauptmenue gibt es hier wenig zu steuern. Auch auf die relativ groß ausgefallenen Sprites muß der User diesmal leider verzichten, dafür entschädigen aber die schön gezeichneten Bilder, die beim Betreten der Gebäude auf dem Screen auftauchen. Ferner vermißten wir während unserer Testphase die stets gern gesehene Rollenspiel-Party und die Actionsequenzen.

Abschließend muß man feststellen, daß Y'S eben nicht ganz so ausgereift zu sein scheint, wie man anfangs glauben mochte. Wer nicht verwöhnt ist, der kann schon seine Freude bei der Suche nach den geheimnisvollen Schriften haben, obwohl der stattliche Preis nicht so ganz gerechtfertigt zu sein scheint. Vielleicht wird das Game kurzzeitig auf der Woge von *Phantasie Star* mitschwimmen, bei gleichbleibend teurer Anschaffung jedoch wird dieses Schiff sehr schnell im wahrsten Sinne „zu Grunde“ gehen.

Matthias Siegk

ZISCH AB!



Ein Raketenanzug und eine Strahlenpistole sind die einzigen Hilfsmittel des Rocket Ranger bei seinem Kampf gegen die Leutonier – eine anmaßende Rasse aus dem Weltraum, die die freie Welt im 22. Jahrhundert bedroht.

Nebenbei muß auch noch die Tochter eines berühmten Wissenschaftlers befreit werden.
Rocket Ranger – der neue „Film" von Cinemaware für Amiga.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

ASM 3/89

Ariola Soft

Das Programm

Wilde Ballerei in der Steinzeit

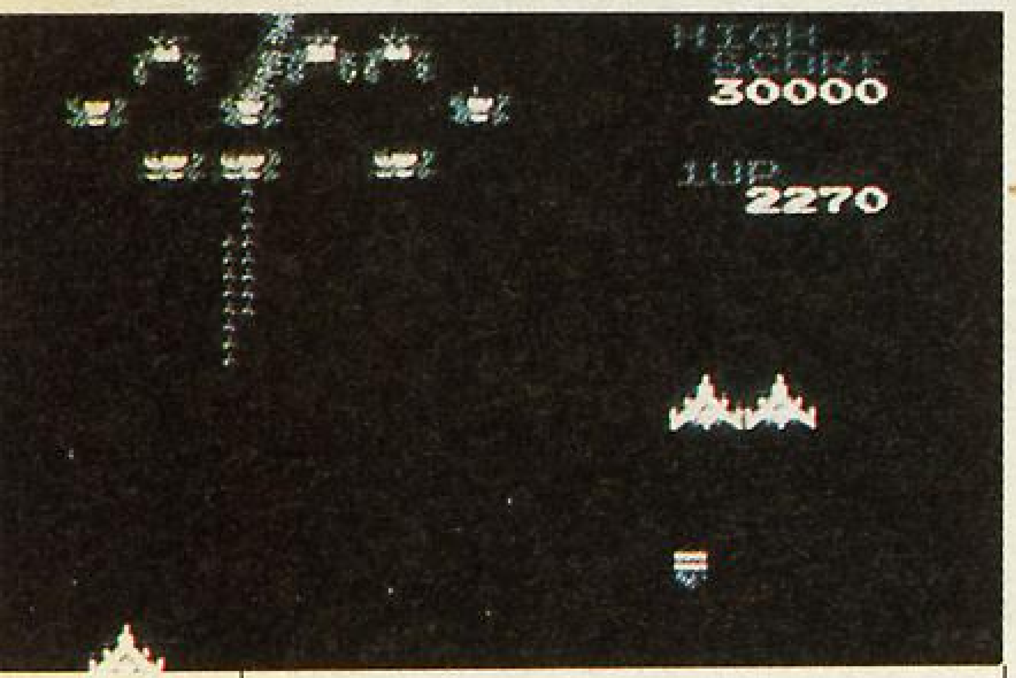
Programm: Dragonspirit, **System:** PC-Engine, **Preis:** 119 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** [28].

Das neuste Game für die PC-Engine kommt frisch aus den japanischen Landen auf den Tisch. Es nennt sich **DRAGONSPIRIT**, wie der gleichnamige Automat der Company *Namco*. Die PC-Engine-Fassung wurde von **NAMCOT** (so nennen sich *Namco*, wenn sie „Home-Versionen" programmieren) im Land der aufgehenden Sonne umgesetzt. NAMCOT hat sich ja eigentlich einen guten Namen mit Ihren PC-Engine Games eingehandelt. Man denke zum Beispiel an „Galaga'88" oder „World Court Tennis". Um mit dem Standard mitzuhalten, müssen sich die Hersteller für PC-Engine-Software schon ganz schön ins Zeug legen, denn die Engine bietet mit Ihren 512 Farben, 60 Hardwaresprites und Sechskanal-Stereosound geradezu ideale Voraussetzungen für die Umsetzungen von bekannten Arcade-Games. Wir haben uns dieses Game genauestens angeschaut, um Euch zu berichten, was es zu leisten vermag.
DRAGONSPIRIT spielt in der Urzeit. Der Spieler verkörpert einen fliegenden blauen Drachen, mit dessen Hilfe er die Erde vor der Zerstörung durch die bösen Supermächte retten muß. Den Rest der Story kann man sich sparen, ist eh alles Quatsch mit Soße. DRAGONSPIRIT konnte man im Jahre 1987 in den Spielhallen bewundern, ob die PC-Engine-Umsetzung nun mit der Arcade-Fassung mithalten kann, werdet Ihr im folgenden Text erfahren.
Der Bildschirm ist wiefolgt aufgebaut: In der oberen linken Ecke befindet sich die Score-Anzeige, in der schräg gegenüberliegenden, also der rechten unteren, findet man die „Lifepoints" und die „Firepoints". Links unten befindet sich die Anzahl der Leben, die zu Beginn eines jeden Spiels derer zwei beträgt (d.h., man hat insgesamt drei Leben). Jedes dieser Leben hat wiederum drei „Lifepoints" zur Verfügung. Um ein Leben zu verlieren, muß man also dreimal getroffen werden. Hat der Spieler jedoch Extrawaffen, so verschwindet pro Treffer eine Extrawaffe, bevor sich die „Lifepoints" verringern. Am Anfang hat der Drache einen Kopf, aus dem er kleine Feuerbälle speit. Durch den Abschuß der blauen Eier und der darauffolgenden Aufnahme des Objekts erhöht sich die Anzahl bis maximal drei. Der Drache kann also höchstens einen „Dreierschuß" abfeuern. Um die Schußart zu erhöhen, sollte man die roten Eier abschießen und deren freigelassenen Objekte einsammeln. Für jedes Objekt gibt es einen „Firepoint". Ist die Zahl drei erreicht, so erhält man als Waffe große Feuerbälle. Wenn der Spieler mit dieser Extrawaffe weitere drei „Firepoints" ergattert, so erhält man eine Riesenflamme als Schuß, die durch alle Feinde hindurchgeht. Sammelt man wiederum mit dieser nocheinmal drei „Firepoints" auf, so wird der Schuß in eine Art Zielsuchrakete der Urzeit verwandelt. Die zuletzt genannte Waffe steht dem Spieler aber nur für eine gewisse Zeit zur Verfügung. Diese Extrawaffen kann man aber nur für den „normalen" Schuß benutzen, für die Missiles, die die Urzeitaliens auf dem Boden vernichten, gibt es keine Zusatzwaffen.
Jetzt haben wir aber genug über die grundlegenden Dinge von DRAGONSPIRIT geschrieben. Kommen wir jetzt zum ersten Level: Der Bildschirm scrollt wie bei den meisten anderen Games dieser Art vertikal. Der Boden ist mit schießenden Pflanzen und schwimmenden Dinosauriern nur gerade so übersäht, und natürlich mußt Du diese Gebilde abballern, um am Ende dem Riesendrachen gegenüberzustehen. Dieses Riesenmonster scheint Dich aber gar nicht zu mögen, denn es wirft mit Feuerbällern nur gerade so um sich! Doch Du als der Held hast natürlich genug Ausdauer und technisches Geschick, um diesen mörderischen Drachen zu erledigen. Nach getaner Arbeit geht's dann auf in „Area 2", was soviel wie Level zwei bedeutet. Am Anfang des zweiten Levels begrüßen Dich dann gleich die nach hinten schießenden Fische, welche man schnellstens abschießen sollte, um in Richtung Vulkanlandschaft zu gelangen. Dort geht's erst richtig los.
In diesem Abschnitt speien die übergroßen Vulkane Feuer, Aliens wollen Dich vernichten und Feuerbälle versuchen, Dir das Leben schwer zu machen. Wer dies' alles erfolgreich bewältig, hat das Glück(?), am Ende dieses Levels einem Riesenfeuerball, den wir bis jetzt noch nicht überwältigen konnten, gegenüberzustehen. Hier hat auch uns Fortuna verlassen und wir mußten zwangsweise von vorne beginnen.
Als Fazit könnte man hinzufügen, daß DRAGONSPIRIT eigentlich ein „Standard-Shoot'em up" in einem etwas anderen Gewand ist. Mir jedenfalls hat's gerade deshalb besonderen Spaß bereitet. Dies liegt wohl nicht zuletzt daran, daß die Grafik, das Softscrolling und der Super-Sound wirklich hervorragend in dieses Game implementiert worden sind. Jeder, der 'ne Engine sein Eigen nennen darf, sollte sich dieses urzeitmäßige Ballerspiel schleunigst besorgen, denn durch den hohen Schwierigkeitsgrad und der guten technischen Seite ist DRAGONSPIRIT ein Shoot'em up, das auch nach längerer Zeit noch eine Menge Spaß bereitet. In diesem Sinne...

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	10
Motivation	9
Spielblauf	8
Preis/Leistung	8

Klassisch



Auch auf dem NES gut!

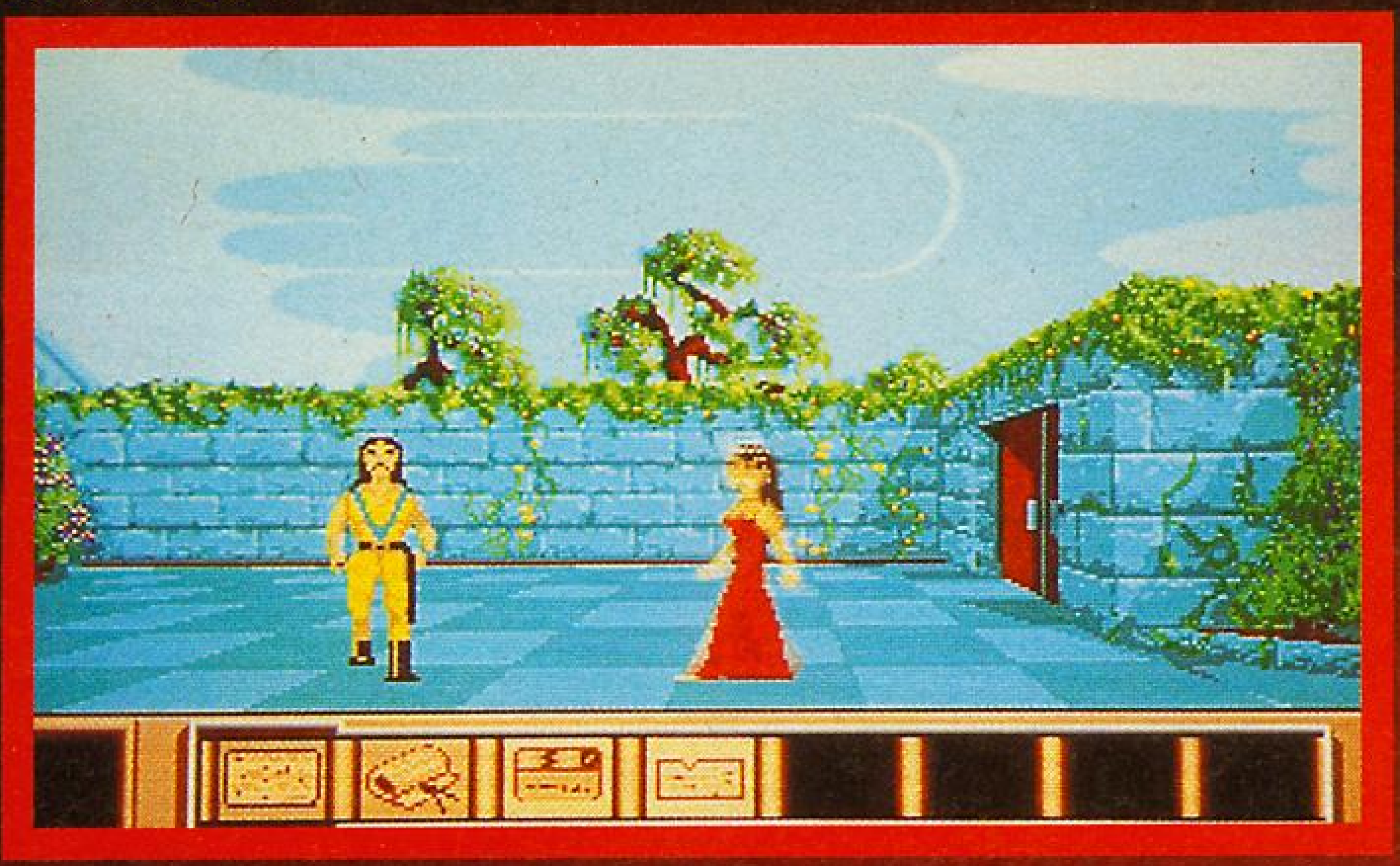
Programm: Galaga, **System:** NES, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Bandai, **Muster von:** [3]

Leider erst für das zweite Halbjahr '89 für den bundesdeutschen Markt geplant ist der Spielhallenklassiker **GALAGA** auf der Nintendo-Konsole. Trotzdem lag uns schon ein Muster für die US-Konsole vor, welchem ich auf den Zahn fühlte. Die Handlung ist eine alte. Der Spieler muß irgendwo in der Galaxis gegen riesige Horden von Aliens, sogenannten „Galaga" (neuer Untertitel: *Demons of Death*) antreten. Diese kommen, hat das Spiel begonnen, in immer neuen Variationen in den Screen geflogen und bauen sich, sofern sie nicht vorher schon abgeschossen werden, zu einer ansehnlichen Flotte Außerirdischer auf. Von dieser Flotte aus greifen einen immer wieder Raumfliegen an – mal einzeln, mal im Verband. Was das Spiel aber von den altbekannten *Galaxians* unterscheidet, sind zwei Features. Zum einen hat man die Möglichkeit, sich ein Doppelraumschiff zu beschaffen, und das tut man so: Sendet einmal ein Oberalien, kurz von mir *Carrier* getauft, einen Fangstrahl aus, kann man sein Raumschiff in diesen Strahl steuern und entführen lassen. Fliegt der *Carrier* nun einen Angriff, hat er das „eigene" Raumschiff stets bei sich. Schießt man nun den *Carrier* mit dem neuen Raumschiff (das ganz den Regeln entsprechend vom Vorrat abgezogen wurde) ab, so bekommt man das entführte Schiff an das neue Schiff angekoppelt und kann nun mit doppelter Feuerkraft (und Fläche) in den Kampf gehen. Die zweite Besonderheit sind die in regelmäßigen Abständen auftretenden *Challenge Stages*, in denen es darum geht, möglichst viele von vierzig in einer Art kosmischem Ballett herumschwirrenden Gegnern abzuschießen, und so möglichst viele Bonuspunkte einzuheimsen. Von Stufe zu Stufe wird das Programm natürlich immer schneller und hinterlistiger; mehr und mehr Gegner stürzen sich in den Angriff und machen einem das Leben reichlich schwer. Grafik und Sound hat man für das Nintendo schon beinahe erstaunlich gut adaptiert; einziges Manko hier war, daß die Flotte, die sich immer intern in Bewegung befindet, etwas hin und herruckelt. Der Rest ist allerdings wirklich sauber geworden; eine prima Leistung fürs NES. Wer also auf solche Spiele steht, der kann sich GALAGA – sobald erhältlich – ruhigen Gewissens zulegen.

uli

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	10
Preis/Leistung	8


DIE ARCHE DES CAPTAIN
BLOOD
PAIX
"Captain Blood ist ein grafisher Leckerbissen, der durch sein exclusives Auswahl-Menü, dem Supersound von Jean Michel Jarre, digitalisierte Sprachausgabe und hervorragende 3D-Effekte besticht. Ein Spiel der Extraklasse, das man nicht alle Tage zu sehen bekommt."
Manfred Kleimann - ASM
Szenario :
Philippe Ulrich
Realisation :
Didier Bouchon
Musik :
Jean Michel Jarre
aus dem Album ZOOLOCK
Atari ST / Amiga
C64 - 128 Disk. und Kas.
PC
deutsche Version
INFOGRAMES
BOMICO
Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt am Main 90, Tel: 0.69 706050



Wer im Glas -





Programm: The Kristal, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Prism Leisure, England, **Muster von:** 18.

„Wer im Glashaus sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen!" Diesen Sinnspruch, der offenbar auch noch in ferner Zukunft seine Gültigkeit besitzt, gibt ein Weiser zum besten, der ansonsten aber in **PRISM LEISURE's** neuem Programm eine eher unbedeutende Rolle spielt. Als Super-Adventure wurde es apostrophiert, als ein Aufbruch in die 90er Jahre – ich habe mir **THE KRISTAL** für Euch angesehen, es auf Herz und Nieren (oder besser: auf Grafik und Parser) überprüft. Im folgenden werdet Ihr erfahren, ob dieses Spiel die geschürten Erwartungen erfüllen kann, oder ob die User einmal mehr erkennen müssen, daß nicht alles Gold (in diesem Falle Kristall) ist, was glänzt.

Wer im Glashaus sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen. Wie wahr, wie wahr! Vor allem Dancis Frake sollte sich dies zu Herzen nehmen, ganz kleinlaut werden angesichts des Schlamassels, in das er unversehens hineingeraten ist. Wer das ist? Nun, Dancis ist ein Freibeuter des Weltalls, ein Abenteurer, alles in allem aber ein ganz aufrechter Kerl. Einen Fehler hat er aber doch: Seinen Hang zum Alkohol. Und eben dieses Laster trägt die Schuld daran, daß Dancis in ein Abenteuer schlittert, wie selbst er es noch nicht erlebt hat. Nach einer durchzechten Nacht wacht er auf einer Parkbank in Novala auf, der Hauptstadt des Planeten Meltoca. Er hat einen totalen Filmriß, wie man so schön sagt, kann sich an nichts mehr erinnern. Und so zieht er also seines Wegs, um Licht ins Dunkel zu bringen.

So weit ein kleiner Vorgeschmack auf die Story, beginnen wir nun gemeinsam unser Abenteuer. Alles beginnt, wie könnte es anders sein, mit dem Laden des Programms. Zu diesem Zweck greife ich mir die erste der insgesamt vier Disketten und schiebe sie in das Amiga-Laufwerk. Es dauert nicht lang, und der Vorspann erscheint. Untermalt wird dieses Zeremonie von einer Melodie, an der Michael Sutin mitgewirkt hat; selbiger hat übrigens auch, gemeinsam mit Rodney Wyatt, das Musical komponiert, auf dem THE KRISTAL basiert.

Nach dem Vorspann erfolgt eine Einführung in die Handlung des Spiels, nicht durch Textinformation etwa, sondern durch minutenlange Sprachausgabe! Nun wird es Zeit für Disk 2, und kurz darauf erscheint das Anfangsbild.

Wir sehen Dancis, in einen gelben Overall gehüllt und mit schulterlangem, pechschwarzem Haar. Hinter ihm entdeckt man ein in Fels gehauenes altarähnliches Monument. Unser erster Weg führt uns nach rechts. Was sofort auffällt, sind das flüssige Scrolling und das wahnsinnig schnelle Nachladen, wenn man neue Räume betritt. Wir kommen an einer Pflanze vorbei, die nicht nur anders aussieht als unsere irdischen, sondern auch sprechen kann. Also unterhalten wir uns mit ihr und drücken hierzu F1. Auf diese Art und Weise kann man umschalten zwischen dem Inventory, dargestellt in Form einer in einzelne Felder aufgeteilten Leiste am unteren Bildschirmrand, und dem Textfeld.

Ist die Texteingabe beendet, so kommt man mit ESCAPE wieder in den Aktionsmodus. Eines ist wichtig, egal ob man nun mit der Pflanze oder mit Wesen aus Fleisch und Blut spricht: Fragt Eure Gesprächspartner nach allen Regeln der Kunst aus, seid hartnäckig, und gebt keine Ruhe! Oft reicht es schon aus zu fragen, was Euer Gegenüber so treibt, wie er heißt, was auf Meltoca passiert ist. Manchmal muß man aber auch ziemliche Umwege in Kauf nehmen, um letztlich doch die gewünschte Information zu erhalten. Aber das ist es ja schließlich, was des Adventurers Herz erfreut, gelle? So erfärt man, daß Meltoca von Kring Narta regiert wird, der gemeinsam mit seiner hübschen Tochter im Palast residiert. Nedrod, Kring's treuer Diener und zudem geschwätzig wie ein Marktweib, verrät noch viel mehr. Er läßt uns nämlich wissen, daß die Prinzessin dem fiesen Ffin Shadok versprochen wurde und daß die Hochzeit demnächst über die Bühne gehen soll. Nun aber hat sich Kring die ganze Geschichte noch einmal überlegt und findet die Idee, daß seine Tochter Ffin heiraten soll, gar nicht mehr so gut. Dieser ist nun aber mal ein rechter Widerling, und so besteht er auf der Heirat. „Andernfalls gibt's Senge", läßt er verlauten. Nur eine Möglichkeit gibt es, Ffin zu ewigem Junggesellendasein zu verurteilen, und zwar den legendären Kristall von Konos zu finden, der schon seit langem verschwunden ist.

Aha, nun wissen wir ja schon etwas mehr! Doch nicht zu früh gefreut, denn jetzt geht's erst so richtig los. Dancis also ist dazu auserkoren, den Kristall zu finden, die Hochzeit zu verhindern und anstelle Ffin's die Prinzessin zu ehelichen. Warum nun gerade er zu dieser Ehre kommt, weiß er selbst nicht genau. Das ist ihm aber auch egal, denn die Prinzessin ist hübsch und ihr Vater reich – beides gute Gründe, die Freiheit für immer

– haus sitzt . . .







aufzugeben! Doch wo ist der verdammte Kristall? Zehn Planeten, Dancis' Heimatplaneten Zapminola eingeschlossen, kommen als Versteck in Frage. Zu diesen kann Dancis mit seinem Raumschiff hinfliegen, das allerdings weniger wie eine Super-Duper-High-Tech-Rakete aussieht, sondern vielmehr wie die Arche Noah. So befinden sich an Bord auch zwei vorsintflutliche Kanonen, die aber auch ihre Zwecke erfüllen. Auf seinem Flug durch die Tiefen des Alls wird er nämlich von Aliens, den Akes, angegriffen. Ihr direkter Vorgesetzter ist Head Ake (am Rande: engl. *headache* = Kopfschmerz; Kopfzerbrechen), sein Boss ist Evil Lotarr, und Lotarr wiederum ist ein Kumpel von Ffin. Alles klar? Also gibt's nur eins: Gebt den feindlichen Schiffen mit Hilfe von Bordkanonen, Fadenkreuz und Joystick eins auf die Rübe, und versucht, unbeschadet zum Ziel zu gelangen. Übrigens: Die Reihenfolge der Planetenbesuche ist frei wählbar; nur sollte man sich die bereits angeflogenen Planeten einprägen, die als Symbole in einem Window oben links auf dem Monitor dargestellt werden.

Doch bevor man zum Weiterflug startet, sollte man sich zunächst einmal gründlich umsehen. So entdeckte ich auf Meltoca eine Einladung (die ich benötigte, um an den Wachen vorbei in den Palast zu Nedrod und der Prinzessin vorzustoßen), eine Plastikkarte und kaufte schließlich bei der Obstverkäuferin auf dem Marktplatz etwas Eßbares. Denn der Mensch muß leben, und auch Dancis braucht mal was zu knabbern. Wie wohl ihm das tut, sieht man an der Strength-Anzeige, die nach Druck auf F1 anstelle des Inventory's auf dem Monitor erscheint. Hier sieht man ferner, wie es um das seelischen Gleichgewicht und um die Finanzen bestellt ist. Die momentane Währung in diesem Teil der Galaxie sind Skringel. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, zu Kohle zu kommen. Kring Narta beispielsweise macht 25 Skringel locker, sobald man von ihm den Auftrag übernommen hat. Eine weitere Chance liegt auch darin, Leute anzupumpen; Dancis' alter Freund Mervin etwa greift gleich bereitwillig in die Tasche.

Hin und wieder bleibt man bei THE KRISTAL, wie in jedem anderen guten Adventure, stekken, kommt einfach nicht weiter. Wenn befragte Personen sich hartnäckig weigern, Informationen auszuspucken, oder Dancis gar dumm kommen, könnte die Devise heißen: Reden ist Silber, kämpfen ist Gold. Denn durch Druck auf F9 zückt Dancis sein Schwert, und dann geht's zur Sache. Natürlich läuft er hierbei Gefahr, auch selbst was auf die Mütze zu bekommen; also sollte meiner Ansicht nach der Kampf immer die letzte aller Möglichkeiten sein. Wie es um die Gesundheit der beiden Gegner bestellt ist, kann man einer Energieanzeige am unteren Bildschirmrand entnehmen. Doch eins ist klar: Hat man sich erst einmal auf den Kampf eingelassen, so muß man die Sache auch bis zum (bitteren?) Ende ausfechten – und das könnt Ihr wörtlich nehmen!

Soviel zunächst einmal zu THE KRISTAL – ich bin sicher, daß das Programm noch eine Weile lang unseren SECRET SERVICE beschäftigen wird (Hi, Uli!). Einem solch komplexen Spiel wie diesem gerecht zu werden, ist auf dem relativ knapp bemessenen Raum ohnehin nicht möglich. Gerade dies spricht aber natürlich unbedingt für das Programm, denn wenn es gelingt, ein Adventure auf einer halben Seite zu reviewen, ohne wesentliche Punkte auszulassen, dann kann mit dem Spiel nicht viel los sein. So will ich nur die wichtigsten Features des Programms noch einmal kurz herausstellen. Diese sind die für den Amiga erstaunlich kurzen Ladezeiten, das softe Scrolling und die Supergrafiken, die mit ihren zarten Pastelltönen angenehm und dennoch abwechslungsreich gezeichnet worden sind. Viele, viele witzige Momente (angefangen bei den Namen der Figuren, wie Dancis Frake/Francis Drake oder auch Head Ake über den Dope-verkaufenden Hippy bis hin zur Skateboard-fahrenden Tante Polly) machen das Spiel unterhaltsam und amüsant. Der typisch englische Humor zeigt sich vor allem auch bei dem Bettler, der ohne Arme um Almosen bittet. Ein wenig enttäuscht hat mich, das soll nicht verschwiegen werden, der Parser. Nicht immer sind die Antworten nämlich zufriedenstellend, allzuoft kamen auf verschiedene Eingaben dieselben Reaktionen. Dennoch ist, nicht zuletzt auch durch die Schwertkämpfe und Raumfahrten, für reichlich Abwechslung gesorgt; Langeweile wird also so bald nicht aufkommen. Um noch einmal auf die eingangs gestellte Frage zurückzukommen:

THE KRISTAL ist sicherlich nicht der Aufbruch in die 90er Jahre, ein Meilenstein der Softwaregeschichte, aber es ist ein Spiel, an das man sich noch lange erinnern wird.

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Story	9
Vokabular	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

IM BLICKPUNKT

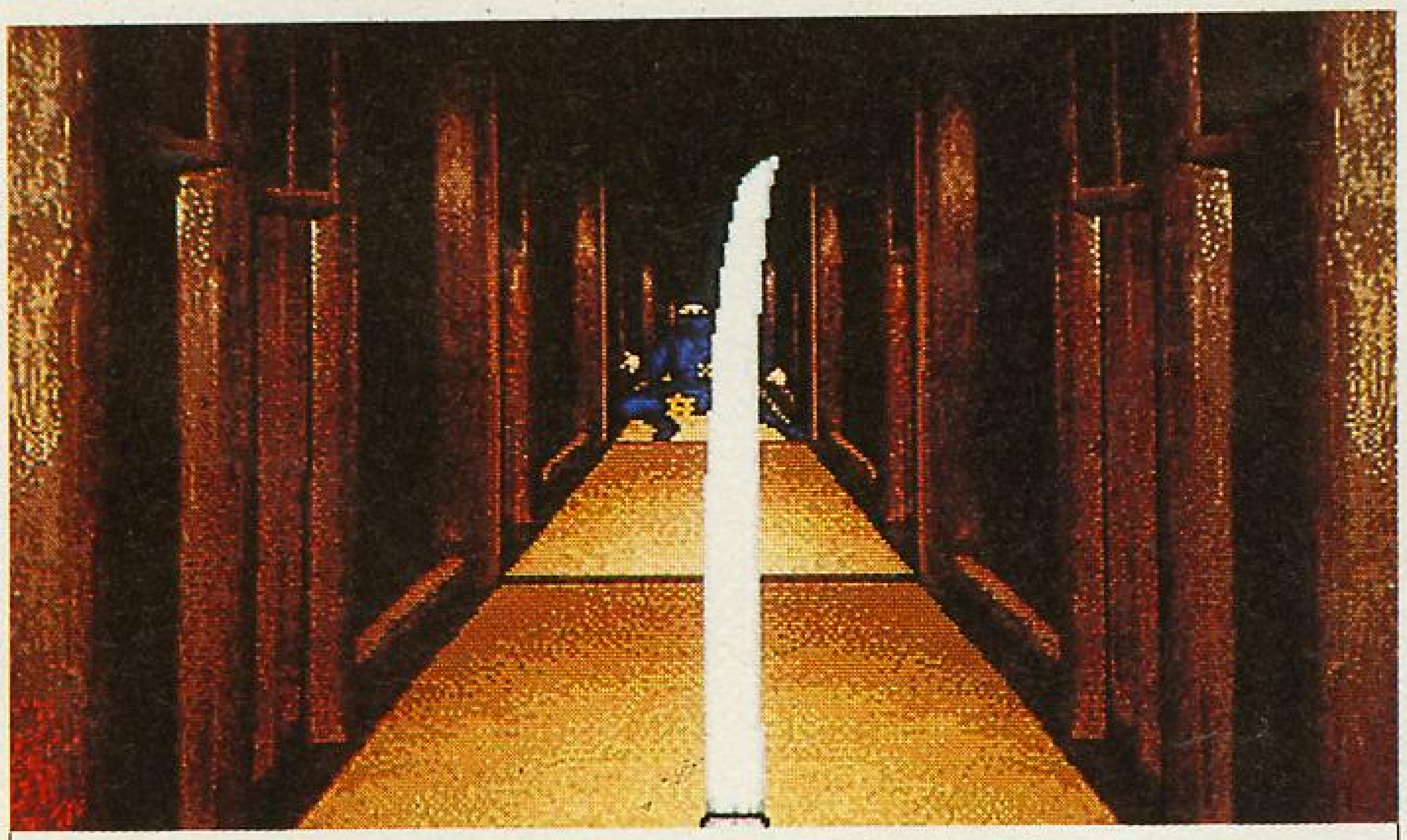
Der »Defender« – Nachfolger kommt!

Cinemaware zeigt erste Bilder von

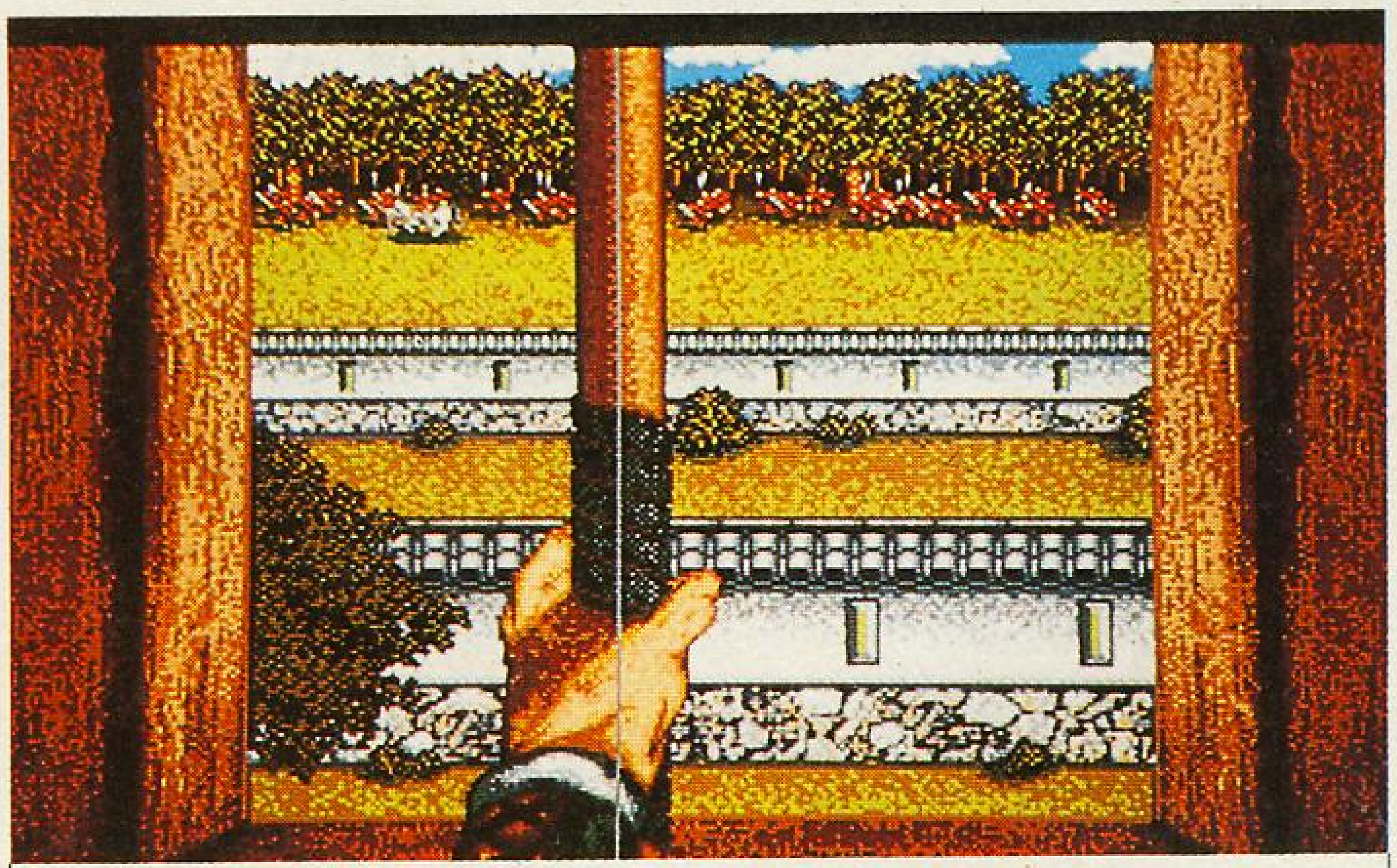
»LORDS OF THE RISING SUN«

Wer erinnert sich nicht an den ersten (man könnte fast behaupten bisher unerreichten) Strategie-Hit von Cinemaware: DEFENDER OF THE CROWN. Die ganze Computergemeinde erlag diesem Spiel Stunde um Stunde, und welche Aufregung gab es, bis die Konvertierungen auf die 16-Bitter endlich auf dem Markt waren. Auch heute noch ist DEFENDER OF THE CROWN eines der beliebtesten Strategiespiele, ein Evergreen, den man sich immer wieder mal auf die Mattscheibe holt. Jetzt aber soll's noch besser kommen: Der Nachfolger von DEFENDER OF THE CROWN lugt schon aus den Startlöchern. LORDS OF THE RISING SUN wird das neue Epos heißen, das den Vorgänger bei weitem in den Schatten stellen soll.

Ob Cinemaware auch mit LORDS OF THE RISING SUN wieder der große Wurf gelingen wird, steht unzweifelhaft noch in den Sternen. Ein erstes Demo hat der amerikanische Softwareproduzent allerdings schon in der Gegend rumgeschickt. Die Bilder und Ausschnitte aus dem Spiel wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten, obwohl Cinemaware ausdrücklich darauf hingewiesen hat, daß sich auch bei den jetzt sichtbaren Grafiken in Zukunft noch einiges ändern kann.
War das Szenario der Defender-Story noch ins alte England verlegt worden, bemüht man für LORDS OF THE RISING SUN Fernöstliches, genauer gesagt: Japan. Im zwölften Jahrhundert im Lande der aufgehenden Sonne haben Sie die Wahl, Karriere oder Harakiri zu machen. Klar, daß Sie erstere Möglichkeit vorziehen werden, was allerdings sicher auch nicht ganz problemlos zu bewerkstelligen ist. Es herrscht nämlich Bürgerkrieg.
Keine schöne Zeit also, in die man Sie da reinversetzt hat. Zu allem Überfluß hat der Tara-Clan Ihren Vater ermordet und den Herrscher des Landes gestürzt. Es ist nun an Ihnen, die Familienehre zu retten. Zu diesem Zwecke befehligen Sie Samurai-Armeen, verbünden sich mit anderen Clans und erwehren sich Ihrer Haut. Ziel des ganzen Gemetzels: Sie wollen Shogun werden.



Mit dem Schwert wehrt man die Ninja-Sterne ab.



Gut gezielt ist halb getroffen. *(Fotos: Amiga)*

Wenn man sich den O-Ton der Cinemaware-Pressemitteilung anhört, dann erwartet uns das grafisch und animationsmäßig beste Computer-Kriegsspiel. Drei Screens groß ist die Karte, auf der alle Kampfhandlungen stattfinden werden. LORDS OF THE RISING SUN ist ein Echtzeit-Spiel, bei dem die Gegner nicht untätig sind, während man selbst an anderer Stelle in Kämpfe verwickelt ist. Davon abgesehen werden auch die verschiedenen Jahreszeiten sichtbaren Einfluß auf das Gameplay nehmen.
Das Demo zeigt schon drei verschiedene Kampfhandlungen, die in das Spiel integriert werden sollen. Da ist zunächst ein Schwert zu steuern, mit dem man von feindlichen Ninjas geworfene Wurfsterne abwehren und zurückschleudern muß. Trifft ein Wurfstern, zeigt ein häßlicher Blutfleck auf dem Boden an, daß man verwundet ist. Also, es wird schon 'ne ganze Menge Ketchup verpritzt, wenn man sich die kleinen Geschosse nicht mindestens vom Leib halten kann.
Eine sehr schöne, allerdings auch ziemlich schwierige Sequenz ist der Kampf mit Pfeil und Bogen gegen eine Übermacht feindlicher Soldaten. Ein kleiner gelber Punkt zeigt an, wohin der Pfeil treffen wird, wenn man den Bogen spannt und entsprechend positioniert. Die dritte und letzte Demo-Disziplin besteht darin, vom Pferde aus verschiedene Gegner links und rechts mit einem Schwertstreich niederzustrecken.
Grafik und Animation des bisher Gezeigten lassen die Erwartungen an das Endprodukt um ein Beträchtliches steigen. Cinemaware scheint hier wirklich wieder 'ne ganze Menge neue Features zu einem abgerundeten Ganzen zusammenzustellen. Wenn der Spielfluß ebenso gut gelingt, wie dies bei DEFENDER OF THE CROWN der Fall war, dann können wir uns „warm anziehen" und jetzt schon dem Veröffentlichungstermin entgegenfiebern. Als erste werden sich wohl die Amiga-Besitzer freuen können, für das die Lords zum Preis von ca. 90 DM (hört, hört...) herauskommen soll. Versionen für den C-64, IBM und Atari ST folgen mit gebührendem (?) Abstand. In diesem Sinne...

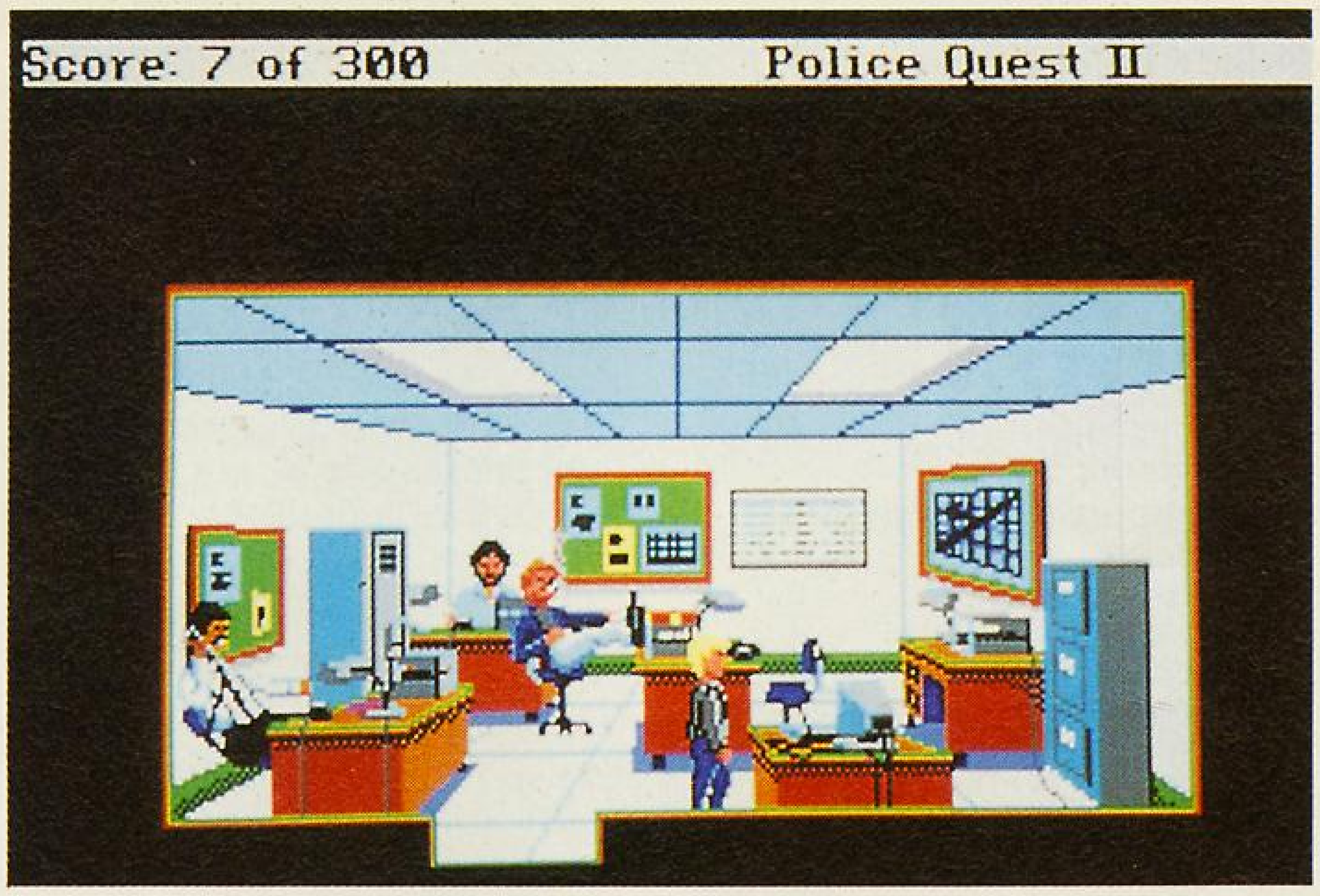
Martina Strack

Gut, wie immer!

Programm: Police Quest 2, **System:** IBM und Kompatible (CGA, EGA, MCGA, VGA); 3,5 oder 5 1/4 Zoll), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Sierra, **Muster von:** [18], [7].

Hervorragend, wie eigentlich immer, präsentiert sich die Fortsetzung der Police-Quest-Story von **SIERRA ON-LINE,** sinnigerweise **POLICE QUEST 2** genannt.

Sie übernehmen den Part von Sonny (nein, nicht Crockett) Bonds, der einen gefährlichen Geiselgangster aufs Korn nehmen soll. Parallelen zur Fernsehserie „Miami Vice" sind den Figuren in diesem Adventure in die Gesichter geschrieben (mehr ist ja aus Copyright-Gründen auch nicht drin). Zur Story gehören wirklich gute Grafiken: Unterwasserszenen, Fahrten durch die Stadt, Schießübungen, ein Computer im Computer und so weiter. Das Ganze ist Sierra-üblich gestylt, der Parser wie gewöhnlich gut, und der Sound ist Stereoanlagen-fähig, sofern man über eine entsprechende Musikkarte verfügt.



Genau wie beim Vorgänger auch wurde die Erfahrung eines „echten" Polizisten in die Story miteingebracht, und man muß sich zunächst alle möglichen Dinge im Office besorgen, bevor man seine Mission starten kann. Dazu gehören z.B. die „Hundemarke", Schulterhalfter, Handschellen, eine Waffe und so weiter.
Wiederum ist ein ausführliches Handbuch beigelegt, daß den Spieler genau über seine Pflichten und „erwünschte Verhaltensweisen" eines Polizisten aufklärt. Ebenso wie beim Vorgänger gilt es, das Radio anzuschalten, wenn man durch die Stadt düst, da hier verschiedene codierte Nachrichten durchgegeben werden, die eventuell sehr wichtig für den weiteren Ablauf des Adventures werden. Die Codes sind ebenfalls im Manual erklärt. Funktionen, die man immer wieder benutzen kann und muß, wie z.B. die Save/Restore-Option, sind auf Funktionstasten bzw. Ctrl-Kombinationen gelegt, so daß man das Spielen nur als äußerst komfortabel bezeichnen kann.
Da der Job, den Sie übernehmen müssen, ausgesprochen gefährlich ist, sollten Sie einerseits die Anweisung zum Schußwaffengebrauch gut durchlesen, andererseits öfter abspeichern.
Natürlich sollte man über gute Englischkenntnisse verfügen, wenn man POLICE QUEST 2 spielt. Die EGA-Grafiken sind wirklich 'ne Wucht, und auch die Steuerung (Tastatur, Joystick oder Maus) ist präzise und komfortabel.

Fazit: POLICE QUEST 2 (The Vengeance) ist ein würdiger Nachfolger von *Police Quest* . Allen Fans von Sierra-Adventures, insbesondere allen verhinderten Gesetzeshütern, sei dieses Programm nahegelegt. Wer gern spannende „Fälle" klärt, wird sich mit POLICE QUEST 2 fesselnde Unterhaltungs-Stunden schaffen können. Was also bleibt zu sagen? „Gut, wie immer!"

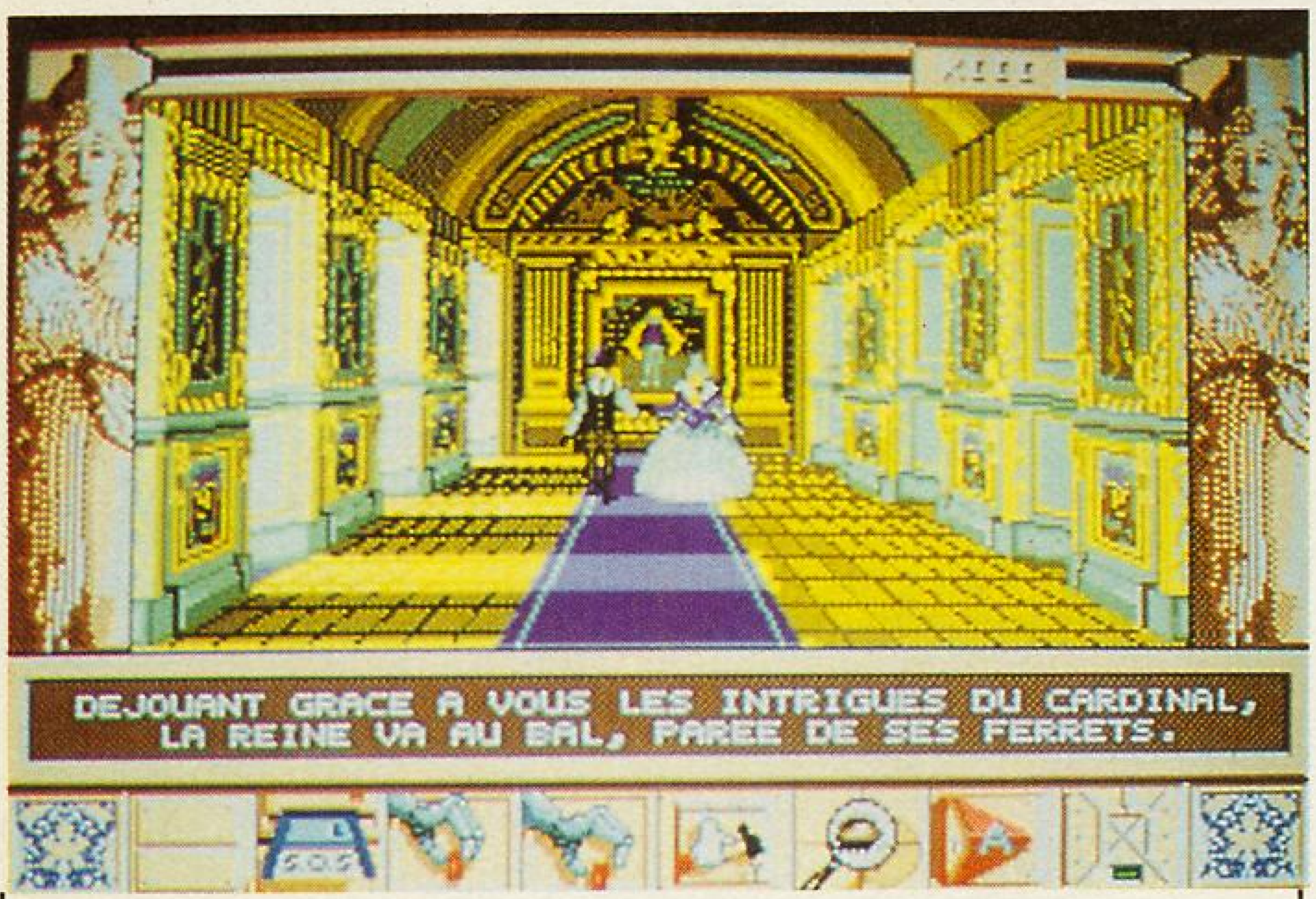
Martina Strack

Grafik	**10 (EGA)**
Vokabular	**9**
Story	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**8**

Jubel, Trubel, Heiterkeit! Auch wenn man als hart arbeitender Redakteur nicht oft etwas zu lachen hat, jetzt haben wir allen Grund zur Freude. Und nicht nur wir, sondern auch Ihr, denn mit EXPLORA II steht Euch der Nachfolger des Super-Adventures ins Haus, das vor nicht allzu langer Zeit Furore gemacht hat. Wer also auch nur ein wenig Freude an diesem Spielgenre hat, der darf gespannt sein auf INFOMEDIA's neues Produkt. Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack auf das, was Euch erwartet.

Im Blickpunkt

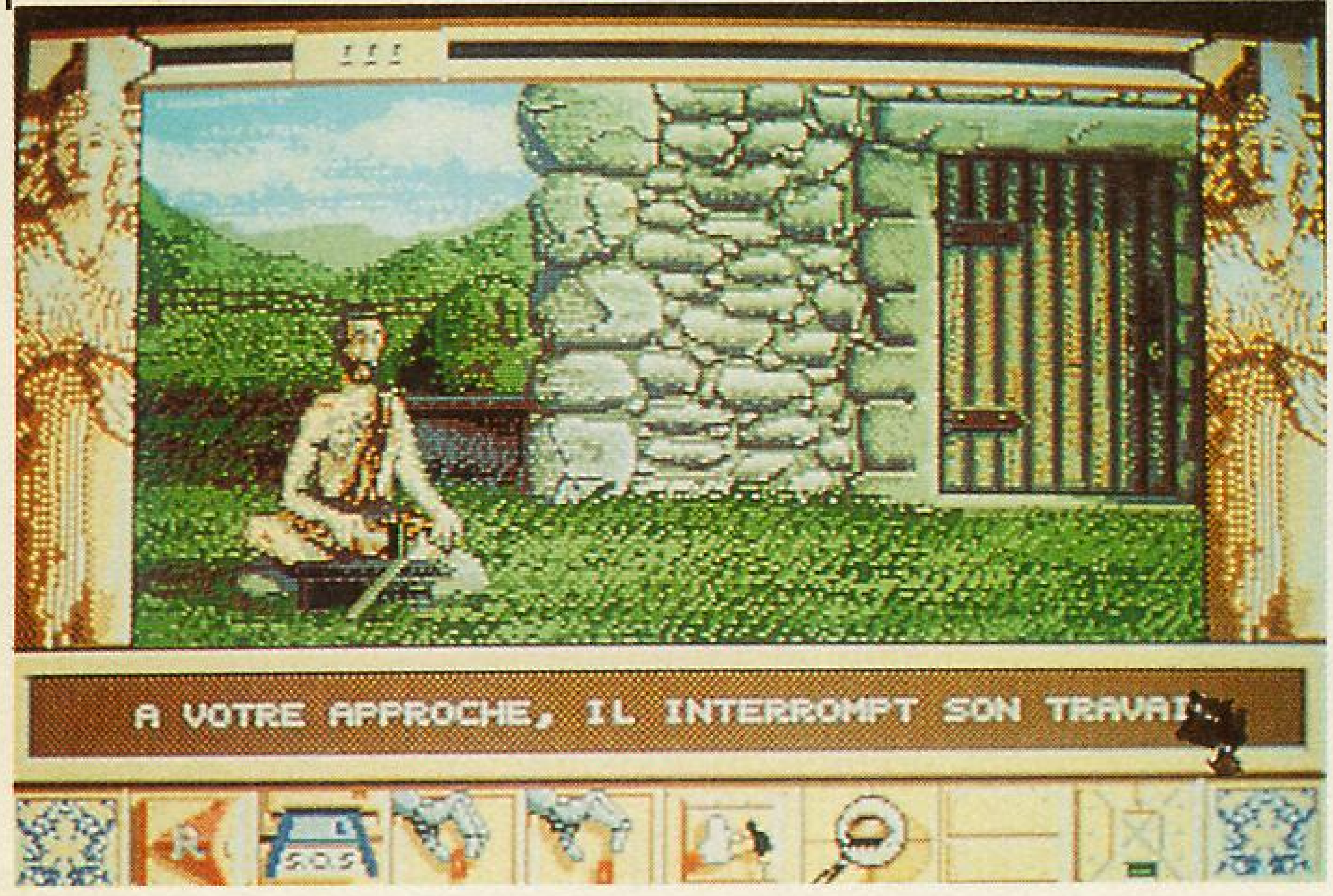
EX



Daß die Grafiken wieder vom Feinsten sind,



zeigen schon die ersten Screenshots (Fotos: ST)



Erinnert Ihr Euch noch? Im Erstlingswerk der französischen Firma **INFOMEDIA**, das zunächst den Arbeitstitel EXPLORA trug und dann schließlich unter dem Namen **CHRONO QUEST** auf den Markt kam (Vertrieb: PSYGNOSIS), mußte der Spieler eine aufregende Reise durch die Zeit unternehmen, um den Mörder seines Vaters zu finden und sich selbst von dem Verdacht zu befreien, die Tat begangen zu haben. Eine Zeitmaschine beförderte den Unschuldigen vom Ausgangspunkt, einem Schloß im Jahre 1922, in fünf weitere Zeitebenen: Die Frühzeit, nach Indien, Mexiko, Ägypten und schließlich in die ferne Zukunft.

Hier endlich wurde der Täter, wie immer Butler von Beruf, gestellt (siehe auch Bericht in ASM 9/88 und Komplettlösung in ASM-Special 4/88), und genau an diesem Punkt setzt **EXPLORA II** ein.

Bei einem Gespräch mit Marc Fajal und Michel Centelles, den technischen Direktoren des Projekts, erfuhr ich, daß es sich bei EXPLORA II wiederum um einen Arbeitstitel handele und noch nicht entschieden sei, ob sich der Name des Spiels noch ändere. Sicher sei man sich jedoch darüber, daß bei dem Nachfolger noch mehr Grafiken des Users Auge erfreuen sollen und daß auch die musikalische Untermalung noch mehr erweitert werden soll (Anmerkung hierzu: Die Musik des ersten Teils schrieb kein Geringerer als David Whittaker!)

Soviel konnte ich bisher über die Story des neuen Produkts in Erfahrung bringen: Nachdem die Zeitmaschine glücklich in der Zukunft gelandet, löst ein Defekt der Turbinen einen übermäßigen Verschleiß des für den Antrieb so wichtigen Metalls aus. Um wieder in seine Zeit, in seine Welt zurückzukommen, muß der Spieler nun dieses Erz finden. Denn: Die Maschine wird nicht mehr lange ihren Dienst tun. Du wagst einen letzten Versuch, und wieder einmal wirst Du verschlagen in eine fremde, bedrohliche Welt. Du befindest Dich auf einem Ozean, um Dich herum nur Wasser, doch in weiter Ferne siehst Du eine Küste. Ein letzter verzweifelter Versuch; Du



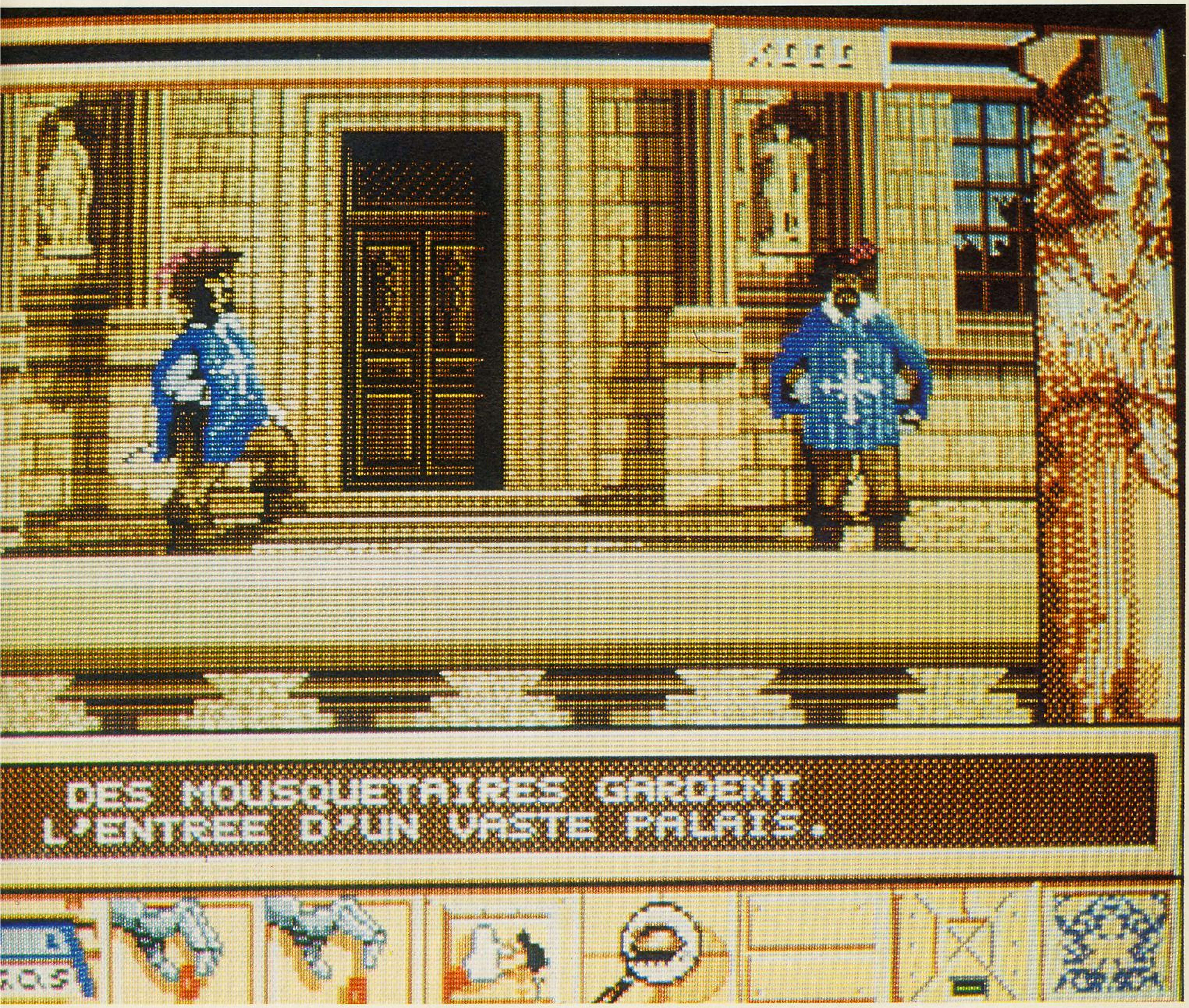
steckst eine Münze in die Zeitmaschine, und tatsächlich springt sie noch einmal an und bringt Dich an Land. Um Dich herum Waffengeklirr und Gejohle. Noch einmal kommst Du davon, indem Du eine weitere, Deine letzte Münze opferst. Und erneut findest Du Dich in einer fremden Welt wieder, ebenso faszinierend wie bedrohlich. Du begegnest einem Mädchen von außergewöhnlicher Schönheit. Du bist von diesem Anblick gefesselt, doch warum, warum nur nennt sie Dich Odysseus?
Findet es heraus, dies und vieles andere, was auf Euch in EXPLORA II wartet. Ich bin sicher,

PLORA II



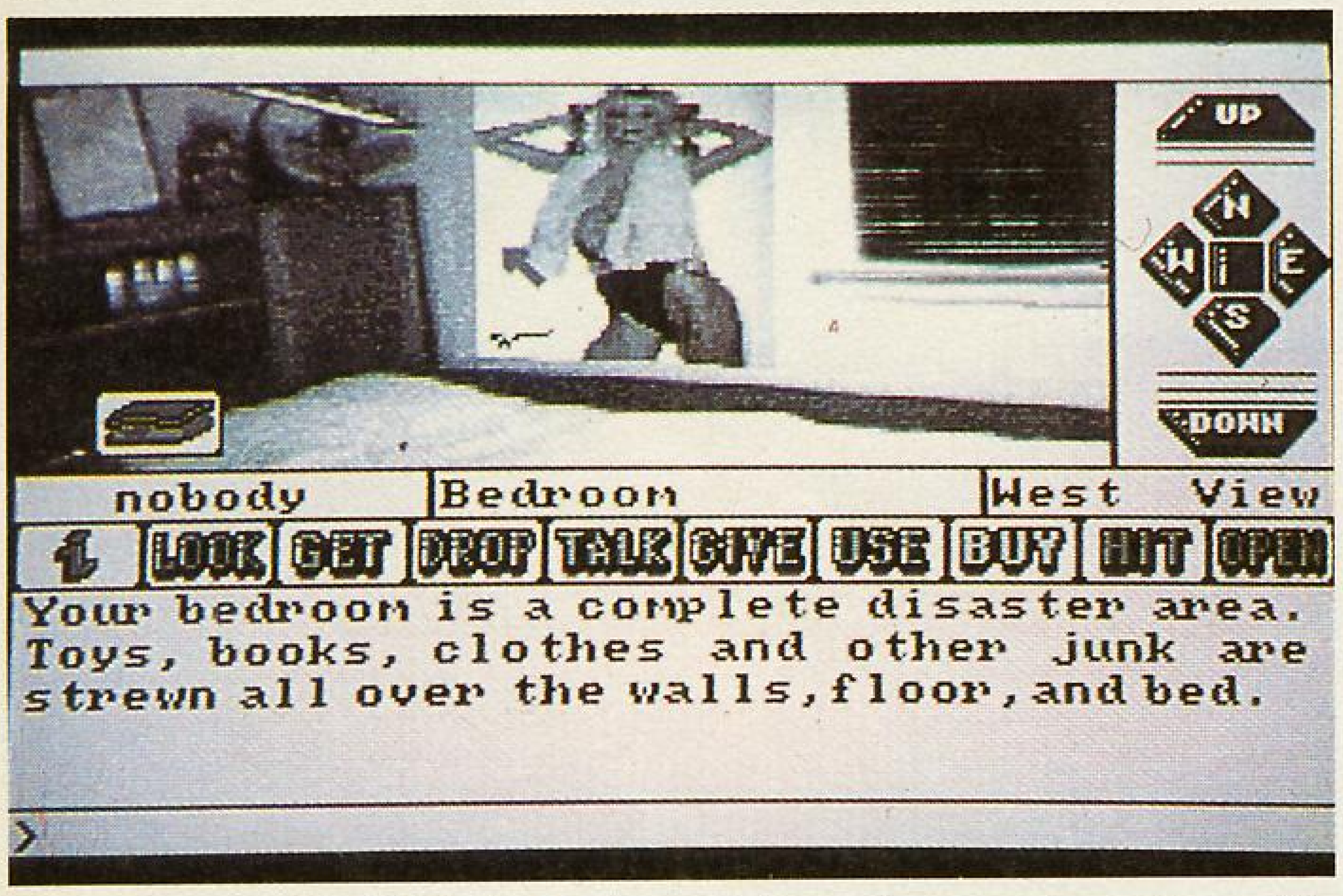
es gibt wieder eine Menge Rätsel zu lösen, einen Haufen Nüsse zu knacken. Klar, daß wir Euch ausführlich über das Spiel berichten, sobald wir eine fertige Version in Händen halten. Bis dahin allerdings müßt Ihr Euch mit ein paar ersten Screenshots begnügen, doch auch die mach schon Appetit auf mehr, oder?

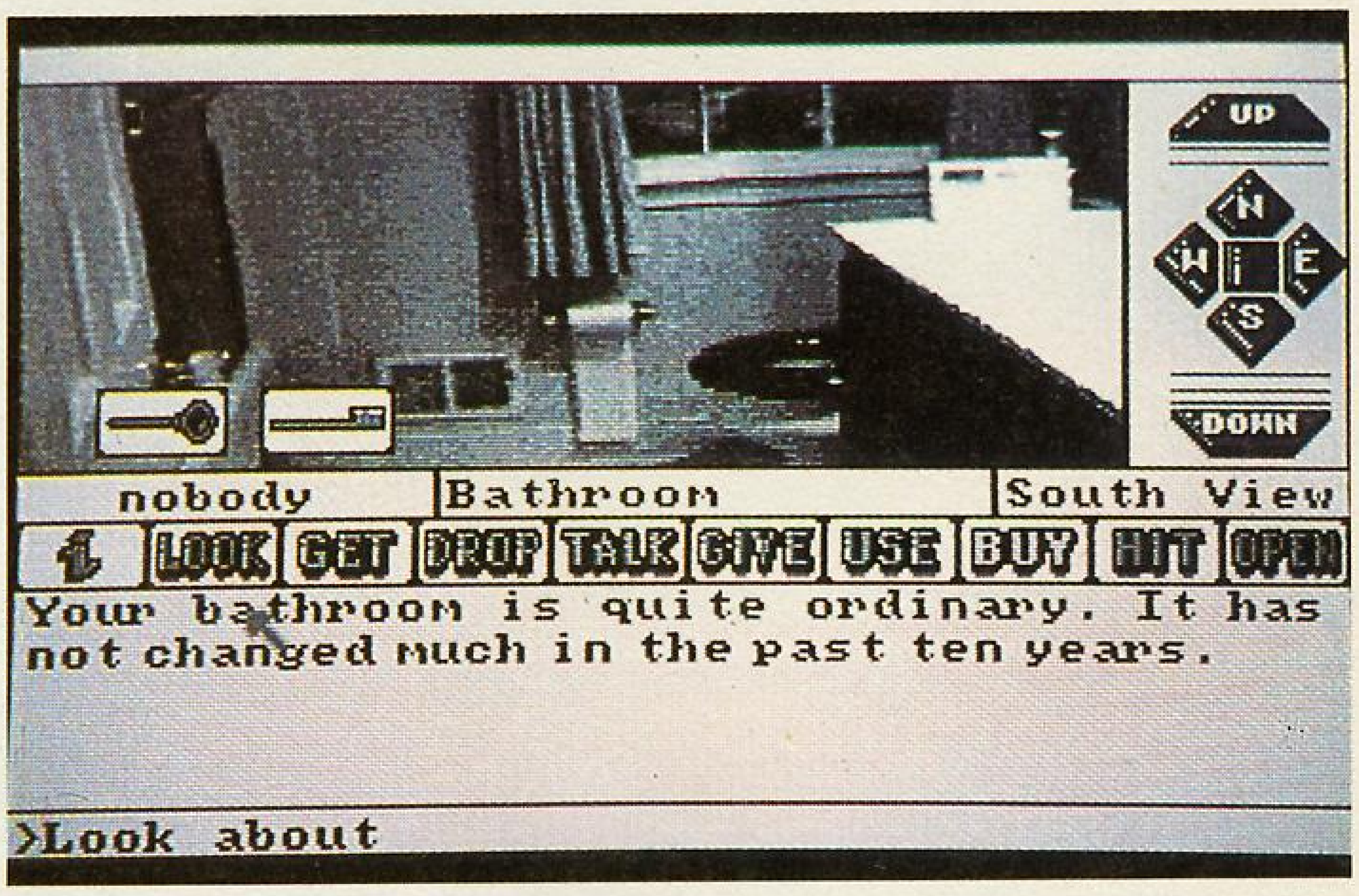
Bernd Zimmermann



Schlafen – vielleicht träumen?

Programm: Dream Zone, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Baudville Software, USA, **Muster von:** Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (02233) 46266.





Frisch aus den USA kommt für den Amiga ein neues Grafik-Adventure mit dem Namen **DREAM ZONE**. Verantwortlich zeichnet die bislang noch unbekannte Firma **BAUDVILLE SOFTWARE**.
Gleich zur Story: Durch den Trank eines gewissenlosen Chemikers geraten Sie in Ihrem Traum in eine pseudoreale Welt voller Gefahren und Mysterien. Versuchen Sie dort, Ihre Haut zu retten, und gelangen Sie durch ein Labyrinth von Verwiklungen und Inrigen, die gegen Sie geschmiedet werden. Kommunizieren Sie mit zahlreichen mehr oder weniger freundlichen Figuren in der Welt Ihres Traums, aber begehen Sie nicht den Fehler, diese Traumwelt vorschnell wieder zu verlassen! Es könnte Ihr letzter Traum gewesen sein.
Nun, zu Beginn muß man sich erst einmal mit der Steuerung des Spiels vertraut machen, die sowohl über normale und bekannte Textkommandos wie auch durch das Anklicken von speziellen Aktionssymbolen funktioniert. Der Parser ist simpel und versteht nicht annähernd soviel Vokabeln wie zum Beispiel die *Level-9*-Adventures, reicht aber für die gestellten Aufgaben aus. Nachdem ich mich allmählich mit dem Drumherum vertraut gemacht hatte, begann ich schließlich mit dem eigentlichen Spiel. Die ersten Bilder des Adventures sind digitalisierte Schwarz/Weiß-Fotos eines normalen Ein-Familien-Hauses oder genauer: verschiedener seiner Zimmer. In meinem Raum sehe ich ein Bett und einen Schrank sowie an der Wand ein Poster, welches die Abbildung einer leichtbekleideten, im sportlichen Wettkampf befindlichen jungen Dame zeigt. Auf den Befehl „open dresser" öffnet sich der Schrank und gibt (immer durch entsprechende Icons dargestellt) einen Pyjama preis. Da ich irgendwann meinen Traum auch erleben möchte, ziehe ich diesen mit „wear pyjama" dann auch an. Bevor ich jedoch zu Bett gehe, denke ich mir, daß es ratsam ist, zuerst noch ein herumliegendes Sandwich aufzusammeln und

INSELTRIP – mit

Programm: Holiday Maker, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Software 2000, Plön, **Muster von:** GTI Software, Oberursel.

Endlich mal wieder ein deutsches Adventure!", dachte ich mir, als ich das Programm **HOLIDAY MAKER** von **SOFTWARE 2000** zum erstenmal sichtete. Schließlich gibt's bis heute für den Amiga nur eine handvoll deutschsprachiger Grafik-Adventures, und so war ich natürlich auf die Qualität dieses Spiels gespannt!
Vorab erstmal die Hintergrundstory: Vier Schulfreunde möchten einmal gemeinsam einen tollen Urlaub auf einer Ferieninsel vor der amerikanischen Westküste verbringen (Handlung, Personen und Schauplätze sind frei erfunden) und den Alltagsstress vergessen. Drei dieser Freunde werden dem Spieler vorgestellt, der vierte ist man selbst. Endlich am Ziel angelangt, bemerken die Freunde jedoch ungewöhnliche Dinge: Unschuldige Touristen und Inselbewohner sterben auf mysteriöse Art und Weise, und auch ein weiterer Bekannter, mit dem man sich in der dort ansässigen Surfschule treffen wollte, ist nicht aufzufinden. Eine verborgene Fabrik, über deren Produkte man nichts weiß, könnte vielleicht der Schlüssel zum Erfolg auf der Suche nach den eigenartigen Todesursachen sein. Doch um hier letztlich Klarheit zu schaffen, muß man schon sehr geschickt vorgehen und darf keines der Details, die im Spielverlauf deutlich gemacht werden, außer acht lassen!
Das erste Problem vor jeder Urlaubsfahrt sind der Reisekoffer und die vielen Gegenstände, die man darin unterbringen kann. So auch hier: Eine lange Liste verschiedenster Gegenstände erscheint auf dem Bildschirm, und es liegt nun beim Spieler, nur die für die Reise wichtigen Utensilien einzupakken. Es ist natürlich klar, daß man nicht alles in den Koffer hineinbekommt und daß somit einige Gegenstände zwangsläufig zu Hause bleiben müssen. Also muß man erst einmal ausprobieren, was denn wirklich mitgenommen werden kann. Hat man alles beisammen, so kann's dann endlich losgehen.
Der Spielablauf geschieht nicht



per Texteingabe, sondern durch das Anwählen verschiedener Handlungsmöglichkeiten, welche in diversen Menüs abgefragt werden können. Das Grafikfenster ist sehr groß und beansprucht etwa die Hälfte des Bildschirms. Rechts daneben befindet sich ein Bereich, in dem bestimmte Hintergrundinformationen zu den einzelnen Bildern durch Textinhalte vermittelt werden. Am unteren Bildschirmrand sieht man eine

danach mal die anderen Räumlichkeiten des Hauses zu inspizieren.
Meine erste Entdeckung ist die Toilette, die außer einer Zahnbürste und einem „Abfluß-frei-Pfropfen“ nichts enthält. Beide Gegenstände nehme ich mit und verlasse das Klo, um weiterzusuchen. Auf dem Flur sehe ich eine Treppe und zwei Zimmer. Im ersten Zimmer befinden sich gerade die Eltern, welche man zu dieser späten Stunde nicht stören sollte, und im zweiten Raum sehe ich meinen Bruder (alles natürlich fiktive Personen), der mit einer Drohgebärde vor seiner Spielzeugtruhe steht. Ein Gespräch mit ihm hat zu Beginn wenig Sinn, denn er weist mich darauf hin, daß ich mir doch zuerst mal besser die Zähne putzen sollte, denn mein Mundgeruch sei sehr abstoßend. Dies tue ich dann auch („clean teeth with toothbrush“), und siehe da, plötzlich gibt es so etwas wie eine Unterhaltung. Mit der Aufforderung an meinen Bruder, doch mal seine Spielzeugtruhe zu öffnen, komme ich nicht weiter. Erst der Hinweis „ask your brother about his present“ und danach „give money to brother“ bewirken das zumindest vorübergehende Verschwinden des Bruders – er verläßt nämlich kurzzeitig sein Zimmer.
Mit „open chest“ öffne ich nun die geheimnisvolle Truhe und entdecke eine Pistole. Diese nehme ich natürlich an mich, um mich sofort danach zu verkrümeln. Zurück in meinem Zimmer, lege ich mich ins Bett und schlafe, denn in andere Bereiche des Hauses konnte ich nicht gelangen. Plötzlich ändert sich die Grafik, und eine bunte Welt erscheint. Ich stehe auf und folge meinem Traum. Zuerst denke ich mir, daß ein Blick ins Badezimmer interessant sein könnte. Doch schrekke ich schnell zurück, als ich feststelle, daß anstelle der Toilette ein zähnefletschendes Ungetüm auf mich lauert. Zurück im Flur, erlebe ich die nächste Überraschung, denn meine Zimmertür ist verschlossen, und ich kann also nicht mehr zurück. Ein mächtiger Dämon hat sich vor die Tür gestellt und läßt mich nicht mehr durch. Möge der Alptraum beginnen: Ich gehe nach Osten und stehe alsbald vor einer Art himmlischen Pforte. Das Tor ist verschlossen, und der gesamte Eingang schwebt in der Luft. Nachdem alle anderen Versuche gescheitert sind, probiere ich, die Tür mit der Zahnbürste zu öffnen, und tatsächlich: Sie schwingt auf! Dahinter sehe ich ein riesiges Bürogebäude. Dieses lasse ich jedoch erst einmal unbeachtet und gehe in eine andere Richtung. Vor einer Nachtbar steht ein unfreundlich aussehender Typ, der von mir zwecks Eintritt eine Identitätskarte verlangt. Hiermit kann ich jedoch leider nicht dienen, und so gehe ich weiter. An der nächsten Ecke treffe ich einen Fuchs mit einem ganzen Bündel voll Identitätskarten. Nur: Herausrücken will er keine, ohne daß ich ihm ein Dokument vorlege. Nicht wissend, was er damit meint, gehe ich nun doch zu dem Bürogebäude.
Der Pförtner gibt mir auch gleich einen Tip, in welcher der unzähligen Etagen ich den für meine Unterlagen zuständigen Beamten finden könnte. Nachdem ich mehrere Zimmer abgeklappert habe, finde ich den guten Mann schließlich, aber mein Dokument will auch er nicht lockermachen. Stattdessen erklärt er mir, daß ich hierzu noch weitere Papiere benötige, die ich nach mühseligem Suchen in zahlreichen anderen Räumen auch zusammenbekomme. Anschließend eilte ich wieder zurück zu meinem Beamten, in der Hoffnung, endlich das ersehnte Dokument zu bekommen. Dieser teilte mir jedoch mit, daß ihm die hierzu erforderlichen Formulare ausgegangen seien, und überhaupt habe er keine Lust mehr, sich um diese Angelegenheit zu kümmern. Sie können sich vorstellen, daß mich dies ärgerte; also zog ich meinen Colt und knallte dem guten Mann eins vor den Latz. Ohne richtig zu treffen allerdings, denn er konnte noch die Wachen alarmieren, die mich kurzerhand einen Kopf kürzer machten.
Nun, wie man an die Identitätskarte herankommt und ob sie überhaupt von Bedeutung ist, müssen Sie schon selbst herausfinden. Ich für meinen Teil habe es noch nicht geschafft, muß aber bei dieser Gelegenheit auch anerkennen, daß die Programmierer einige ganz üble Falle in das Spiel eingebaut haben. Zur abschließenden Bewertung: Die Grafik ist zwar nicht herausragend, aber immer noch als gut zu bezeichnen. Teilweise sind die Bilder auch ein wenig animiert. Positiv fällt der durchgängige Sound auf, der abwechslungsreich das Geschehen untermalt. Die Story ist originell und noch nie dagewesen (*Weird Dreams* ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht erschienen). Das Vokabular ist allerdings recht bescheiden, reicht aber aus, um das Spiel zu lösen. Zusätzlich kann man fast alles über eine Aktions-Menüleiste eingeben, indem man mit der Maus auf bestimmte Grafikteile klickt und diese in der richtigen Reihenfolge aneinanderfügt, bis sich ein lückenloser Satz gebildet hat. Die Atmosphäre ist sehr gut, und man ist trotz der vielen Pleiten im Spielverlauf immer wieder voller Hoffnung, es dennoch zu schaffen.
Zuguterletzt bleibt noch das Preis-/Leistungsverhältnis, welches ich als akzeptabel einstufen würde. Man erhält zwei randvolle Disketten, eine irre Story, viel Spielwitz und einige harte Nüsse, die erst einmal geknackt sein wollen. Wer also mal etwas Besonderes sucht, der sollte DREAM ZONE in seine Sammlung mit aufnehmen. Viel Spaß!

Uwe Winkelkötter

Grafik	**9**
Story	**11**
Vokabular	**6**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

fatalen Folgen



Menüleiste mit den Punkten „Window“, „Karte“, „Emotion“ (neue Spielabschnitte geben unter Umständen Anlaß zu verschiedenen Emotionen. Diese „Gefühlsregungen“ werden in einem Untermenü zur Auswahl angeboten, und mit der Maus kann die passende angewählt werden), „Aktion“, „Sehen“ (entspricht dem Kommando „examine“), „Mehr“ (Zusatzinformationen, die mit „Window“ wieder gelöscht werden können), „Kompaß“ und „Prognose“. Diesen letzten Punkt sollte man öfter mal abfragen, da man hier erfährt, wieviel Fehler bereits begangen wurden.
Im Spielverlauf liest man sich zuerst die Hintergrundinformationen zum jeweiligen Spielabschnitt durch und wählt dann der Reihe nach die entsprechenden Menüs aus, um dann anhand der verschiedenen Handlungsmöglichkeiten weiterzukommen. Das hört sich einfacher an als es ist, denn einmal begangene Fehler sind nur schwer wieder auszubügeln. Und: Wenn das „Fehlerbarometer“ überläuft, ist das Spiel vorzeitig zuende.
Ich empfehle jedem Spieler zu versuchen, sich wirklich in die Lage des „Computer-Urlaubers“ zu versetzen und ruhig nach Gefühl vorzugehen. Obschon ich das Spiel noch nicht endgültig gelöst habe, bin ich doch mit dieser „Taktik“ recht weit gekommen. Alles ist logisch aufgebaut und auch nachvollziehbar. Die Handhabung des Programms ist zu Beginn gewöhnungsbedürftig, später aber weiß man die Vorzüge dieser Art des Adventurespielens zu schätzen. Ich zumindest finde die Idee, ein Grafik-Adventure auf diese Weise aufzuziehen, sehr gut.
Kommen wir zur Grafik: Ehrlich gesagt war ich überrascht, wie gut die vielen Bilder im Programm gezeichnet worden sind. Es ist schon eine Augenweide, diese Grafiken zu betrachten. Teilweise erreichen sie durchaus die Qualität, die man z. B. von Programmen wie *Ports of Call* kennt. Kein mir bekanntes deutsches Adventure hat eine so gute Grafikqualität, wobei man natürlich über Geschmack streiten kann. Wie bereits erwähnt, wird das gesamte Programm mit der Maus gesteuert und ist so umfangreich, daß zwei randvolle Disketten mitgeliefert werden. Ein kleines, aber umfassend informierendes Handbuch gehört ebenfalls dazu. Bleibt mir also nur noch, der Firma SOFTWARE 2000 zu diesem gelungenen Spiel zu gratulieren. Man kann nur hoffen, daß der HOLIDAY MAKER sehr bald einen ebenso guten Nachfolger bekommen wird.

Uwe Winkelkötter

Grafik	**10**
Story	**9**
Vokabular	**(menügesteuert)**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**9**

Denk(-)mal

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

FAST perfekt!



Den Gegner im Visier *(Foto: IBM PC)*

Programm: PT-109, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Spectrum Holobyte, USA, **Muster von:** CSJ Computersoft, Sarstedt.

Langsam wird es ja Zeit, daß **SPECTRUM HOLOBYTE** mit dem Nachfolger von *FALCON – THE F16 FIGHTER SIM.* herausrückt. In **PT-109** schlüpft man in die Rolle eines amerikanischen Kapitäns, der die Führung über ein Torpedoboot innehat. Mit diesen konnten die Amerikaner während des 2. Weltkrieges gerade dem japanischen Widersacher hohe Verluste beibringen, da die Torpedoboote aufgrund ihrer Wendigkeit fast ungehemmt zuschlagen konnten. PT-109 bietet dem Spieler neben einem Practiceteil und einzelnen Patrouillenfahrten auch richtige, zusammenhängende Missionen, wie man es von anderen Simulatoren her gewöhnt ist. Zumeist besteht die Aufgabe während einer Patrouillenfahrt darin, einen gegnerischen Konvoy zu attackieren und dabei möglichst alle Schiffe zu versenken. Doch daneben existieren noch zahlreiche Sondermissionen, in denen dann wirklich die Post abgeht (Spähtrupps absetzen etc.). Die Handlung spielt an den verschiedensten Orten, wie z.B. den Phillippinen, Neu Guinea oder dem Mittelmeer. Bevor man aber gleich voll einsteigt, sollte ein Studium der gut 40 Seiten umfassenden Anleitung (vollkommen ausreichend) und ein paar Testspielchen vorausgehen, schließlich soll im Ernstfall auch alles glatt gehen.
Bemerkenswert sind die mannigfaltigen Möglichkeiten, die sich einem mit PT-109 auftun. Vom Rauchentwickler, der die Gegner förmlich einnebelt, über Leuchtraketen für nächtliche Expeditionen bis zu einer hervorragenden Bewaffnung findet sich einfach alles, was das Herz begehrt, an Bord des Torpedobootes. Die einzelnen Optionen erweisen sich wirklich als durchdacht und machen zudem einen komplexen Eindruck, so daß sich PT-109 über Realitätsnähe gewiß nicht zu beklagen braucht.
Dementsprechend gut sind auch die Grafik und teilweise vorhandene Animation ausgefallen. Vor allem beziehe ich mich hier natürlich auf die EGA-Version. Besitzer einer CGA-Karte müssen leider entsprechende Abstriche machen. Dennoch kann in beiden Fällen von einem grafischen Leckerbissen gesprochen werden, der seinesgleichen sucht. Gerade die Darstellung der Kontrolleisten mit den Instrumenten ist hervorragend gelungen. Aber auch die Landkarte und das eigentliche Blickfeld wurden gut umgesetzt, wobei man hier aber ein „360-Grad-Scrolling" dem 4-Wege-Blick hätte vorziehen sollen. Letztendlich läßt sich von der Grafik eigentlich nur Gutes berichten, wofür auch nett gezeichnete „Zwischenbilder" sprechen, wie z.B. der Blick durch das Fernglas oder das eigene, sinkende Schiff.
Die Steuerung zog sich dagegen nicht so galant aus der Affäre, sondern mußte einige Federn lassen. An der Maussteuerung gibt es sicherlich nichts zu meckern, wogegen für viele eine Joystickoption wünschenswerter gewesen wäre. Desweiteren sind manche Tastaturkommandos äußerst ungeschickt plaziert worden, wodurch dann mein gemischter Eindruck zustande kam.
Bis auf die besagte Steuerung gefiel mir PT-109 aber ganz gut. Gerade die vielen unterschiedlichen Missionen, die brillante Grafik und nicht zu verachtende Gegner machen das SPECTRUM HOLOBYTE-Produkt zu einem sehenswerten Programm, das seine Freunde finden wird. Noch ein wichtiger Hinweis: Die Firma ARIOLASOFT bietet für alle, die ein 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk haben, einen Service an: Man entnehme aus der Packung die erforderliche Bezugskarte und schicke diese an die Rietberger Adresse! *Torsten Blum*

Grafik	9
Handhabung	8
Spielwert	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Weihnachts- & EVA-KOSTÜM

Programm: Maria's X-mas Box, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Anco, England.

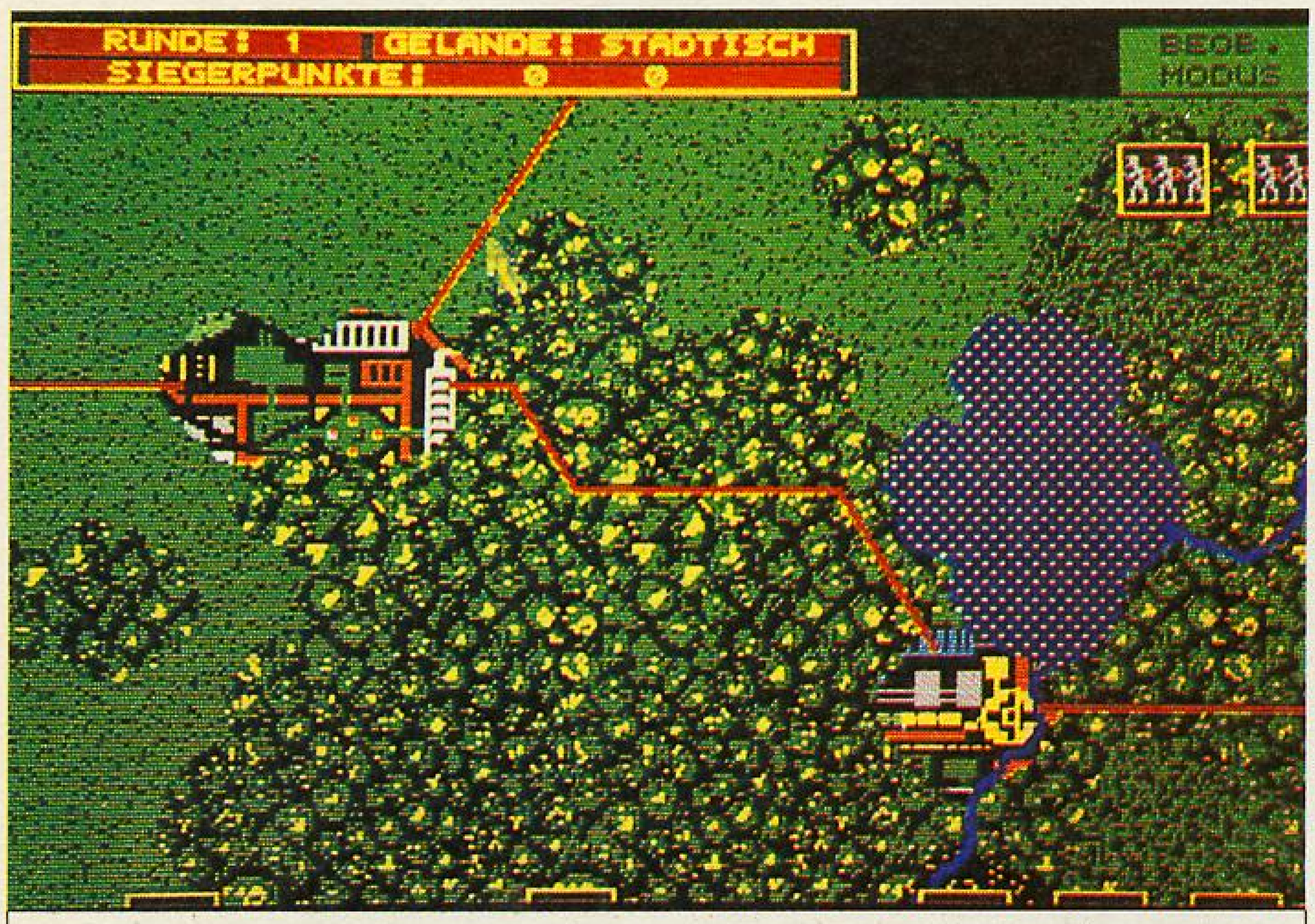
Hallo, Freunde des edlen Kartenspiels Poker. Ich habe hier einen wundervollen Kurztest für Euch. Alle, die sich auf eine weitere Variante des softmäßigen Entkleidens von Mädels freuen und noch das friedvolle Weihnachtsfest gut in Erinnerung haben, für die hat **ANCO** jetzt genau das Richtige: **MARIA'S X-MAS BOX.** Mit dieser Art von Strip Poker setzt man die Tradition in diesem Hause nahtlos (nicht die Seidenstrümpfe, nein, die nicht!) fort.
Wie gewohnt versucht man, mit besseren Karten oder einem Super-Bluff die entscheidenden Kleidungsstücke der Dame dort auf dem Screen zu entreißen. Ihr kennt das Spielchen bereits: Die Karten werden vergeben; mit RAISE haut man mehr Money in den Pot; STAY heißt abwarten, und mit DROP lassen die Spieler ihre Karten und die Dame unter Umständen die Klamotten fallen.
Diesmal aber wartet das Mädel mit einem echten „Santa Claus"-Outfit auf, das es zu „knacken" gilt. Zuerst der Hut, dann... und so weiter und sofort. Das müßte eigentlich reichen. Jetzt wißt Ihr, was Euch (wieder einmal) erwartet. Noch eins: Die Spielstärke der Dame hat sich gewaltig verbessert. Nur gut, daß sich die Frauen etwas mehr zur Wehr setzen!
Manfred Kleimann

Grafik	6
„Handhabung"	9
Strategie	8
Motivation	Geschmackssache
Preis/Leistung	6



Zu spät für Weihnachten, aber der Osterhase schafft's noch. (Foto: Amiga)

Liga CONTRA Kombinat



FIREZONE, das neue Strategiespiel von PSS (ST)

Programm: Firezone, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** 65 Mark, **Hersteller:** PSS Software, Coventry, England, **Muster von:** 18

Mit **FIREZONE** läutet **PSS-SOFTWARE** die neue Saison ein. Der für seine überwiegend guten Strategiespiele bekannte Hersteller verlieh seinem neusten Produkt einen etwas futuristischen Touch. Im 22. Jahrhundert zählen zwei neue Blöcke zu den bestimmenden Kräften in der Welt, nämlich die Europäische Liga und das Pazifische Kombinat. Natürlich bleiben wegen der imperialistischen Politik Spannungen zwischen beiden Parteien nicht aus: es kommt zu kriegerischen Auseinandersetzungen. Mittlerweile ist die Waffentechnik jedoch soweit fortgeschritten, daß Schlachten in wenigen Minuten statt in Stunden entschieden werden. Besonders bei der Entwicklung von Triebwerken und Motoren wurden rasante Fortschritte erzielt, wodurch unberechenbare Kampfmaschinen entstanden sind. FIREZONE simuliert nun diese Konflikte zwischen Europäischer Liga und Pazifischem Kombinat.

Glücklicherweise hat sich PSS-SOFTWARE die Mühe gemacht, eine echte deutsche Version hinzuzaubern, wozu neben der Übersetzung des Handbuches auch eine Umsetzung der On-Screen-Kommentare gehört (lobenswert). Kommen wir jedoch zu den einzelnen Optionen, die das Spiel bietet: Die Atari ST-Version enthält insgesamt 9 verschiedene Szenarios unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades, die für jeden, Anfänger oder Profi, etwas zu bieten haben. Die Spielfläche setzt sich, wie bei richtigen Brettspielen üblich, aus Hexes (Sechsecke) zusammen, die realistische Bewegungen erlauben. Aufgrund seiner Größe findet das Spielfeld nicht auf einmal auf dem Bildschirm Platz, so daß es gescrollt werden muß, was aber relativ schnell und sauber vonstatten geht. In FIREZONE werden sieben verschiedene Geländetypen unterschieden, die unterschiedliche Auswirkungen auf die Beweglichkeit einzelner Truppen haben. Derer gibt es ebenfalls sieben verschiedene mit krassen Unterschieden in bezug auf Beweglichkeit und Kampfkraft. Der Spielablauf untergliedert sich in vier Phasen, in denen die beiden Parteien abwechselnd ziehen können, worauf eine Kampfphase folgt. Die Steuerung ist bei der Atari-ST-Version sehr gut gelungen, da neben Tastatursteuerung auch mit Maus über Iconsteuerung gespielt werden kann.

Aber auch sonst macht das Spiel einen durchaus passablen Eindruck, bedingt durch nützliche Optionen (intelligenter Computergegner, versteckter oder offener Bewegungsablauf des Gegners etc.). Ein wenig überrascht war ich über die Grafik von FIREZONE, die weit über dem Standard dieses Genres liegt. Die einzelnen Einheiten sind gut erkennbar.

Ebenso verhält es sich auch mit der Grafik der Szenarien, die sehr farbenfroh gezeichnet wurden. Wem das alles nicht reicht, kann sich mit einem mitgelieferten Construction Kit seine eigenen Szenarien zusammenbasteln.

Dieses zeichnet sich durch eine komfortable Handhabung aus, wodurch kaum Probleme beim Erstellen auftreten dürften.

Kurzum: Mit FIREZONE hat PSS-Software wohl den rechten Einstieg ins neue Jahr gefunden. Von der technischen Seite und vom eigentlichen Spielablauf her gibt es kaum etwas zu kritisieren. Bedenkt man nun, daß das Spiel komplett in Deutsch gehalten ist, sollte man ruhig einmal reinschauen.

Torsten Blum

Grafik	**9**
Handhabung	**8**
Strategie	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Witzlos, weil zu englisch!

Programm: A Question of Sport, **System:** Atari ST (angeschaut), Spectrum, **Preis:** ST ca. 60 Mark und Speccy etwa 28 Mark (Kass.), **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Muster von:** Elite, England.

Eine äußerst beliebte britische TV-Serie nahm **ELITE** als Vorbild für ein Sport-Quiz, das, um es gleich vorwegzunehmen, viel zu englisch ist. Es heißt **A QUESTION OF SPORT** und liefert ST-mäßig grafisch einige Leckerbissen. Denn: Die Kandidaten, die man sich für sein Team auswählen kann, sind herrlich subtile digitalisierte Paßfotos. Klasse gemacht. Nun kurz zum Inhalt und zu den Fragen:

Der Kommentator der „Sendung", Dave Coleman, begrüßt uns zu diesem in Englisch gehaltenen Quiz, stellt die Team-Captains vor (für jeden Spieler einen), zur linken Cricket-Star Ian Botham und zur rechten Bill Beaumont (ein mir unbekannter Bartträger). Nun bestimmen wir unser Spezial-Thema (Tennis ist immer gut!), suchen uns zwei Team-Kollegen aus, und das Quiz kann beginnen!

Die Fragerei ist in sechs verschiedene Runden unterteilt; die Fragen selbst laufen als Strip über den Screen, während man die Antworten (immer vier vorgegeben) per Stick anwählen kann. Es herrscht ein Zeit-Limit; also zudem auch noch schnell reagieren.

Die Fragen zu den Themen Cricket, Rugby, englischer Fußball oder Commonwealth-



Das Sportquiz auf dem ST

Spiele sind derart unbeantwortbar, daß aus dem Quiz ein echtes „Ratespiel" wird. So will ich mich hier nicht länger aufhalten und nur noch den Wunsch äußern, daß das gute Konzept und die sicherlich hohe Fragenqualität (nehm' ich mal an!) mal „ins Deutsche" übertragen wird (*Trivial Pursuit* hat's ja schon vorgemacht). ELITE könnte dann auch in unseren Landen mit A QUESTION OF SPORT einen Erfolg landen. Interessenten gäb's wirklich en masse!

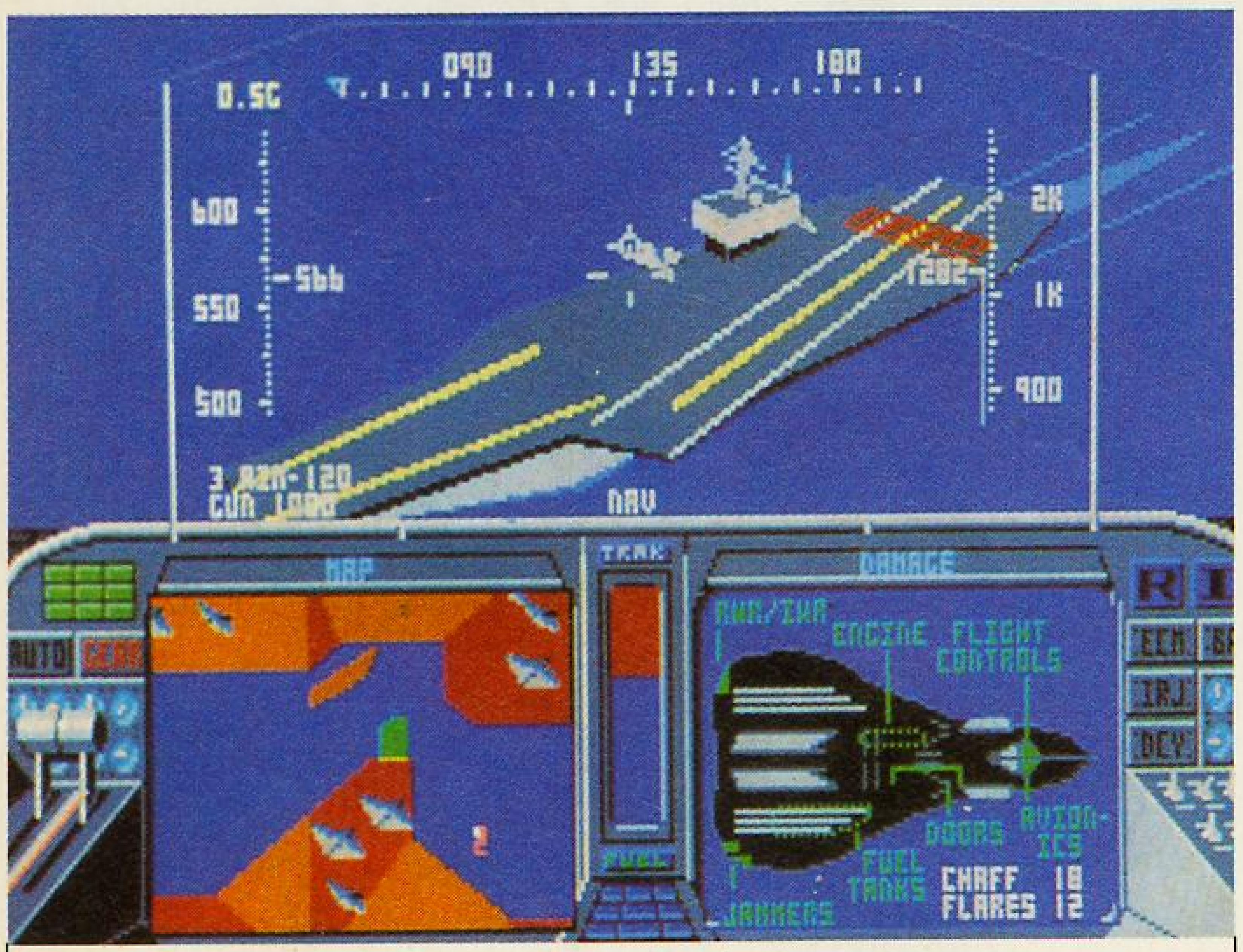
Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Handhabung	**10**
Fragenqualität	**?**
Konzeption	**10**
Preis/Leistung	**8**

Realistisch, spritzig, gut – aber etwas teuer!

Programm: F-19 Stealth Fighter, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Microprose, USA, **Muster von:** Barrington Harvey, England.

Der F-19 Stealth Fighter – ein Traum vieler Militärs der U.S. Airforce scheint endlich in Erfüllung zu gehen. Für nahezu alle Radaraugen unsichtbar, kann dieser Wundervogel der Amerikaner agieren, Stealth-Technik macht's möglich. Aufgrund seiner besonderen Fähigkeiten avanciert der neue F-19 Stealth Fighter zu einer schlagkräftigen Kampfmaschine, der seinen Gegnern kaum eine Chance läßt, da er plötzlich „aus heiterem Himmel" auftaucht....(und dann ist es schon zu spät).



Es gibt viel zu tun, ...

Also, Grund genug für den amerikanischen Hersteller **MICROPROSE** sich dieses Themas anzunehmen: *Project Stealth Fighter* auf dem C-64 ward geboren.
Mit **F-19 STEALTH FIGHTER** kommen nun auch die PC-Freunde in den Genuß eines, soviel darf jetzt schon verraten werden, hervorragenden Flugsimulators, der wirklich einiges zu bieten hat. Allein, wenn man das Programmpaket zum ersten Mal in den Händen hält, läßt sich anhand der „Schwere" erahnen, daß im Inneren ein Simulator der etwas komplexeren Klasse vor sich hinschlummert. Die drei Programmdisketten fallen da wohl nicht so sehr ins „Gewicht", im Gegensatz zu der knapp 200 Seiten starken Anleitung, in der die ganze „Problematik" wirklich gut aufbereitet wird. Aber für seine vorbildlichen Dokumentationen (wenn auch in Englisch gehalten) ist MICROPROSE ja mittlerweile bekannt. Beim Wühlen in der Verpackung stößt man neben einiger Werbung auch auf vier Landkarten und die schon von anderen Spielen her beliebte Tastaturschablone, auf der sich schnell die jeweiligen Tastenbelegungen ablesen lassen.
F-19 STEALTH FIGHTER unterstützt alle gängigen Grafikkarten, als da wären: VGA/MCGA (256 Farben), EGA (16 Farben), Tandy 1000 (16 Farben), CGA (4 Farben) und Hercules Monochrome (2 Farben). Ebenso wird die neue Soundkarte angesprochen. Die Joystickoption erscheint da schon als fast selbstverständlich. Ein kleiner Rat noch vor dem ersten Spielchen: Man sollte sichergehen, daß der amerikanische Zeichensatz eingestellt ist, ansonsten könnten sich Probleme mit der Steuerung ergeben!
In einem ersten Auswahlmenü kann nun die Grafikkarte festgelegt und der Joystick (falls vorhanden) einjustiert werden. Kurze Zeit später erscheint auch schon das Titelbild auf dem Screen, das mit einem netten Digisound unterlegt ist, wobei die Qualität natürlich von System zu System schwankt. Wenn man sich an diesem ersten grafischen Häppchen sattgesehen hat, gilt es nur noch, den Sicherheitstest ohne Schaden zu passieren. In diesem soll ein Flugzeug aus 20 in der Anleitung abgebildeten erkannt werden. Im Vergleich zu früheren Checks dieser Art können die konturierten Flugzeuge endlich einigermaßen auseinandergehalten werden, wodurch kaum Fehlentscheidungen entstehen sollten.

Ist auch diese Hürde genommen, leuchtet eine Liste von zehn Piloten samt ihren geflogenen Missionen und ihrem derzeitigen Status (aktiv, Rentner oder tot) auf. Hier kann man nun seinen eigenen Namen statt eines der vielen Veteranen verewigen und in den aktiven Flugdienst übertreten, um dort Ruhm zu erlangen. Im Anschluß daran braucht der Spieler bloß noch seine Mission auszuwählen:

F-19 STEALTH FIGHTER beinhaltet insgesamt vier „Konfliktregionen", nämlich Libyen, den Persischen Golf, Zentraleuropa und Nordskandinavien. Daneben besteht die Wahl bei der Art des Konfliktes (Kalter Krieg, konventioneller Krieg etc.). Als Letztes heißt es nur noch, sich seine genaue Mission auszusuchen, wobei die Palette zu Beginn neben Trainingsflügen auch Luft-Luft-Gefechte und Angriffe auf Bodenziele umfaßt. Später kommen noch zahlreiche Spezialaufträge hinzu, die die ganze Chose erst so recht interessant werden lassen. Außerdem können die Fähigkeiten der Gegner festgelegt werden sowie die Weise, in der die Landung vollführt werden muß. Besonders Anfängern würde ich dazu raten, auf die „No Crashes"-Option zu verzichten, sondern sich an den „Easy-Landings" zu versuchen. Sonst gewöhnt man sich nämlich gleich zu Beginn einen falschen „Landestil" an, der später sehr schwer zu korrigieren ist (mir ging es jedenfalls so).
Die nächste Station auf dem Weg in den Jet ist das Besprechungszimmer, in dem man sich die nötigen Informationen über die bevorstehende Mission beschaffen kann. Außer auf die eigentlichen Ziele sollte auch ein Augenmerk auf feindliche Radar- bzw. Raketenstellungen gerichtet werden, stellen sie doch später die größte Bedrohung dar. In der „Waffenkammer" findet sich schließlich das Feinste vom Feinsten, mit dem man die vier Bombenschächte seines Flugzeuges bestücken kann. Dennoch sollte man während der ersten Missionen die vom Computer voreingestellte Bewaffnung beibehalten. Schließlich erweist sie sich in fast allen Fällen als goldrichtig.
Einige Ladesekunden später sitzt der Spieler endlich im Cockpit seines Stealth Fighters. Nach einem kleinen Systemcheck heulen die Triebwerke auf, wenige Sekunden danach wird schon das Fahrwerk eingefahren, die Mission hat begonnen...
Während der ersten Trainigsmission sollte man sich logischerweise mit den Flugeigenschaften seines Gefährtes vertraut machen, wozu sich eine „sichere" Höhe von etwa 5000 Fuß am besten eignet. Loopings, Luftrollen, Scherenmanöver – all dies will erst einmal gelernt sein. Sie werden aber bald feststellen, daß die Steuerung und die Flugbewegungen des Jets sehr realistisch umgesetzt wurden. Danach sollten Sie sich mit den zahlrei-



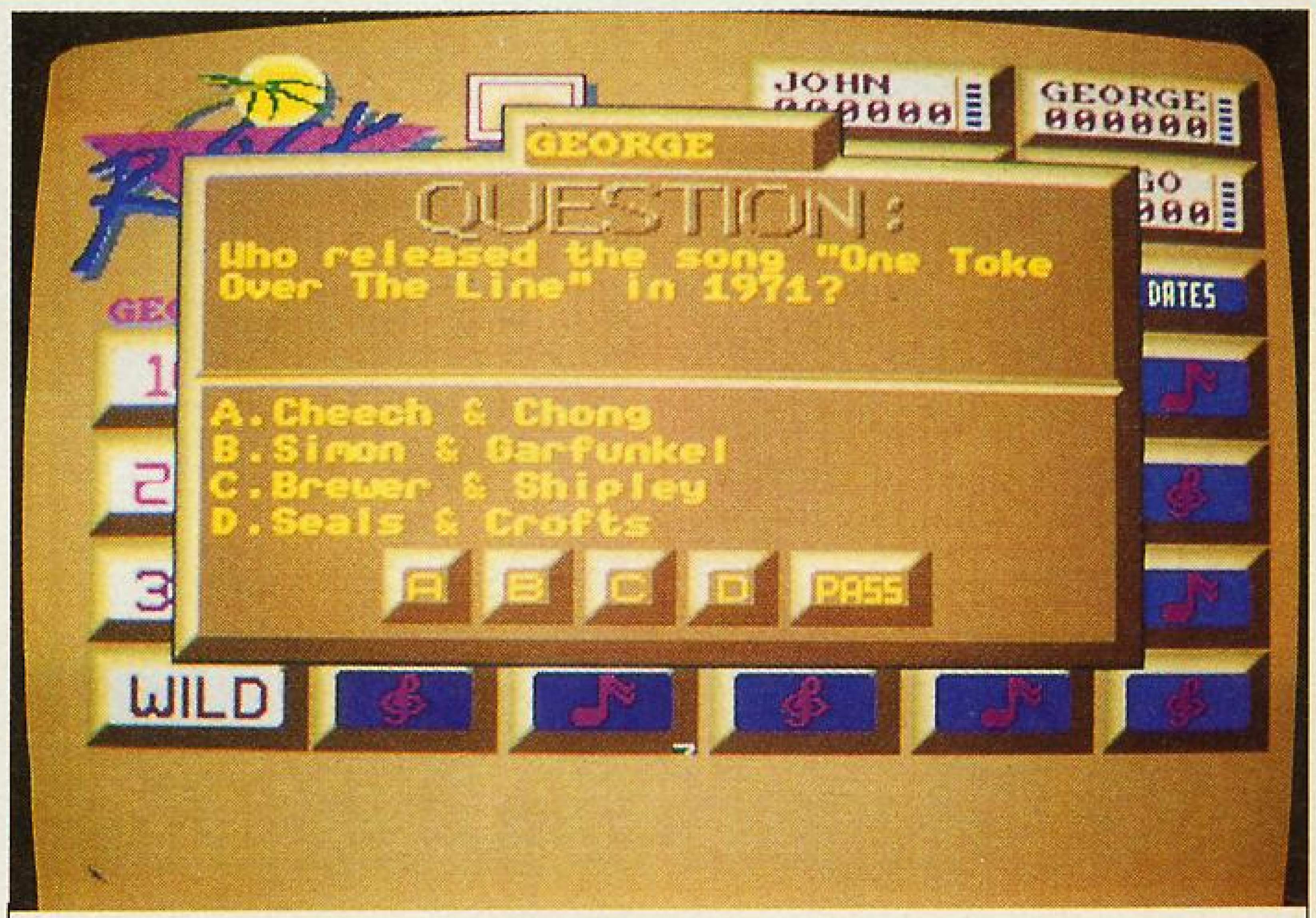
... packen wir's an! (Fotos: PC-Version)

chen Systemen an Bord vertraut machen, die einem wirklichen Stealth Fighter in nichts nachstehen. Das Head-up Display sowie die anderen Instrumente dürften nach kurzer Gewöhnungszeit leicht zu verstehen sein, was in Streßsituationen wirklich vonnöten ist. Als sehr interessant erweisen sich auch die verschiedenen „Views", die ja schon von anderen Flugsimulatoren her bekannt sein dürften. Gerade der Blick von hinten auf den Jet bietet gute „Trainigsmöglichkeiten".
Zu guter Letzt muß man nur noch seine Maschine heil auf der Piste aufsetzen, was besonderer Übung bedarf. Eine brauchbare Hilfe bietet hier das Instrumenten - Lande - System, mit dem sich kaum noch Probleme auftun sollten, aber gerade in der Anfangsphase erweist sich die Piste dennoch als äußerst klein und kurz.
Eine detailierte Auflistung der Möglichkeiten von F-19 STEALTH FIGHTER erscheint mir wenig sinnvoll, denn wie heißt es so schön: Das würde den Rahmen dieses Berichtes sprengen. Nur soviel: MICROPROSE hat sich alle Mühe gegeben, den „Compu-Stealth Fighter" so realistisch wie möglich zu gestalten. Und dieses ist vollauf gelungen.
Das „Mehrklassensystem", welches sich mittlerweile unter den PC-Freaks in Bezug auf die Grafik entwickelt hat, kommt auch bei diesem Spiel wieder voll zum Tragen. Glücklich, wer eine EGA- oder gar eine VGA-Grafikkarte sein Eigen nennen darf und zudem noch Besitzer eines 386er-Systems ist. Denn in diesen Fällen macht das Fliegen wirklich Spaß. Zum einen erweist sich die Grafik als nahezu ruckelfrei und vor allem schnell. Ein weiterer Pluspunkt ergibt sich aus der hohen Detailgenauigkeit, mit der die Landschaften dargestellt werden. Ölraffinerien, Tanker, Brücken, Städte, Dörfer, Wolkenschichten...die Vielfältigkeit ist einfach unglaublich, wie man bei „Sonntagsflügen" erkennen wird. All dies wird durch exzellente Grafiken während des Spieles versüßt, wie z.B. durch den „Abspann" nach einer geflogenen Mission.
Der „einfache" PC-User, der es vielleicht gerade zu einer CGA-Karte gebracht hat, sieht dagegen echt alt aus. Die Geschwindigkeit läßt sich zwar dadurch einigermaßen aufrechterhalten, indem der „Detail-Level" heruntergeschraubt wird, aber auch dann muß man deftige Einbußen in Kauf nehmen, ganz zu schweigen von der fehlenden Farbenvielfalt. Mit der Hercules-Karte wagt man schon gar nicht mehr zu spielen...
Kurzum: **Bei entsprechender Konfiguration** zeigt sich F-19 STEALTH FIGHTER grafisch nur von seiner besten Seite. Es gibt kaum etwas zu kritisieren. Andererseits muß man einfach feststellen, daß ein „stinknormaler" PC für anspruchsvolle Simulationen wie diese keinesfalls geeignet ist. Mit der Steuerung verhält es sich ähnlich: Joystick – top, Tastatur – flop.
Obwohl man über die Story geteilter Meinung sein kann (gerade zu dieser Zeit), bringt das Fliegen mit dem Stealth Fighter sehr viel Spaß. Aufgrund der vielen Feinheiten, knochenharter Sondermissionen und äußerst starken Gegnern, bleibt die Motivation entsprechend lange hoch. Die Umsetzung vom Original hätte besser nicht sein können, da steckt wirklich Arbeit dahinter. Neben diesen spielerischen Elementen schimmern aber bei F-19 STEALTH FIGHTER, wie schon gesagt, die technischen Feinheiten stark durch. Eine bärenstarke Grafik (schnell & detailreich zugleich), guter Sound und eine realistische Steuerung – Schlagworte, die das Herz eines jeden Flugsimulatorfreaks höher schlagen lassen.
MICROPROSE hat mit seinem F-19 STEALTH FIGHTER ein wahrhaft professionelles Programm zu bieten. In den vollen Genuß dieser Qualitäten dürften aber nur die „wenigsten" kommen, denn die breite PC-Masse hat da leider das Nachsehen; auch, was den relativ hohen Preis anbelangt! Die Bewertung orientiert sich trotz allem an der „High-Class"-Version".

Torsten Blum

Grafik	**9**
Sound	**8**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**7**

Quer durch den (Sound-)Garten



„Rock around the Clock" auf dem Amiga

Programm: Rock Challenge, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Ready-Soft, Kanada, **Muster von:** 36.

Nachdem im vergangenen Jahr doch einige Quiz- und Rate-Games für die verschiedenen Systeme erschienen sind, gibt's von **READY-SOFT** aus Kanada nun für den Amiga ein Quiz rund um die Rockmusik. **ROCK CHALLENGE** bietet vier Spielern die Möglichkeit, ihr Wissen rund um die Musikscene von den 50ern bis zur Gegenwart unter Beweis zu stellen.
Nach dem Eintragen der Spielernamen erscheint der Quizbildschirm, kategorisch unterteilt in fünf Sachgebiete: „Awards", „Albums", „People", „Songs" und „Dates". Jedem Wissensbereich wurden von READY-SOFT vier Schwierigkeitsgrade zugeordnet. Gewinnen kann man in den unterschiedlichen Fragekästchen zwischen 100 und 300 Punkten, hinzu kommt unter der Kathegorie „Wild" eine Art Überraschungsfrage. Hier wird je nach Sachgebiet per Zufallsgenerator festgelegt, wie schwierig die Frage sein wird.

Jeder Spieler wählt nun der Reihenfolge nach ein Fragekästchen aus. Vier Antwortmöglichkeiten stehen zur Verfügung, die richtige wird nach Multiple-Choice-Manier angeklickt. Die Punktzahl für eine richtige Antwort richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad der Frage. Eine Frage, die falsch beantwortet wurde, steht im weiteren Spielverlauf noch einmal zur Verfügung, ist jedoch nur noch mit der halben Punktzahl dotiert. Mit „Pass" kann man eine „unangenehme" Frage aus dem Bildschirm verschwinden lassen. Die erste Fragerunde findet ihr Ende, wenn mindestens 15 der 20 Fragen beantwortet wurden. Dreimal noch erscheinen 20 neue Fragen, nach der vierten Runde gibt's einen Bonuslevel mit Zeitlimit. Jeder Spieler hat für seine Antwort genau 15 Sekunden Zeit, erhält bei richtiger Lösung allerdings dann auch die doppelte Punktzahl. Der Sieger kann sich ab einem bestimmten Punktestand in die vorhandene High-Score-Liste eintragen.

Mir persönlich hat ROCK CHALLENGE sehr gut gefallen, zumal so manche Frage ganz schön knifflig war. So richtig Spaß macht das Game natürlich erst mit mehreren Mitspielern, als Wissenstest könnte man es aber auch -zumindest einmal- solo anwenden. Rock it!

Uwe Winkelkötter

Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**9**

Lange kann es ja nun nicht mehr dauern, bis uns die endgültige Version von F.O.F.T. (Federation of Free Traders) erreicht. Immerhin, was sich aus der Demo-Disk ersehen (und erspielen) läßt, ist schon eine ganze Menge. Der erste Eindruck, der sich mir beim Spielen aufdrängte, war, daß die Anleitung stark verbesserungsbedürftig ist. Vielleicht macht man's ja bei der deutschen Übersetzung besser. Die englische Anleitung, obwohl sehr umfangreich, sagt nur sehr wenig darüber aus, wie man etwas genau macht. Nach wiederholtem Durchlesen und Ausprobieren gelang es zumindest, einiges von den Features zu sehen, die F.O.F.T. dem User bietet.

Im Blickpunkt

Von fernen Welten & freien Händlern

Aller Anfang ist schwer. Das kann wohl auch für die Bedienung von F.O.F.T. gelten. Das Strategiespiel kann seine Anlehnung an den Evergreen *Elite* wohl nicht verleugnen. Die Steuerung des Raumschiffes und viele Features ähneln dem „Vorbild" sehr, allerdings wurde einiges auch noch hinzugefügt, z.B. ein vom Spieler zu programmierender Bordcomputer. Die üblichen Möglichkeiten, wie Handeln, die Missions aus dem Hauptquartier, alles, was man von einem derartigen Game erwartet, ist auch vorhanden. Daß man im Rang aufsteigen kann, je nachdem, wie erfolgreich man bei den Missionen war, gehört ebenso dazu, wie ein in der Anleitung angedeuteter spannender Endkampf um den Posten des Admirals, den höchsten Rang, den man bei F.O.F.T. erreichen kann.

Admiral kann nämlich immer nur einer sein, und alle Anwärter, die dem derzeitigen Admiral bisher seine Alleinherrschaft streitig machten, sind auf mysteriöse Weise verschwunden. Bevor Sie sich mit diesem Problem auseinandersetzen müssen, haben Sie aber erstmal genug mit den Aufträgen aus dem Hauptquartier zu tun. Beginnen Sie also als Kadett, indem Sie sich in den Bordcomputer einlogen, das Kommunikationssystem anwählen (net) und Ihre Post lesen. Danach stellen Sie eine Verbindung zum Hauptquartier her und nehmen die erste Mission entgegen. Man wird noch nicht allzuviel von Ihnen verlangen. Vielleicht sollen Sie einen Konvoi von A nach B begleiten oder ein bestimmtes Sternensystem aufsuchen, um eine Nachricht zu überbringen.

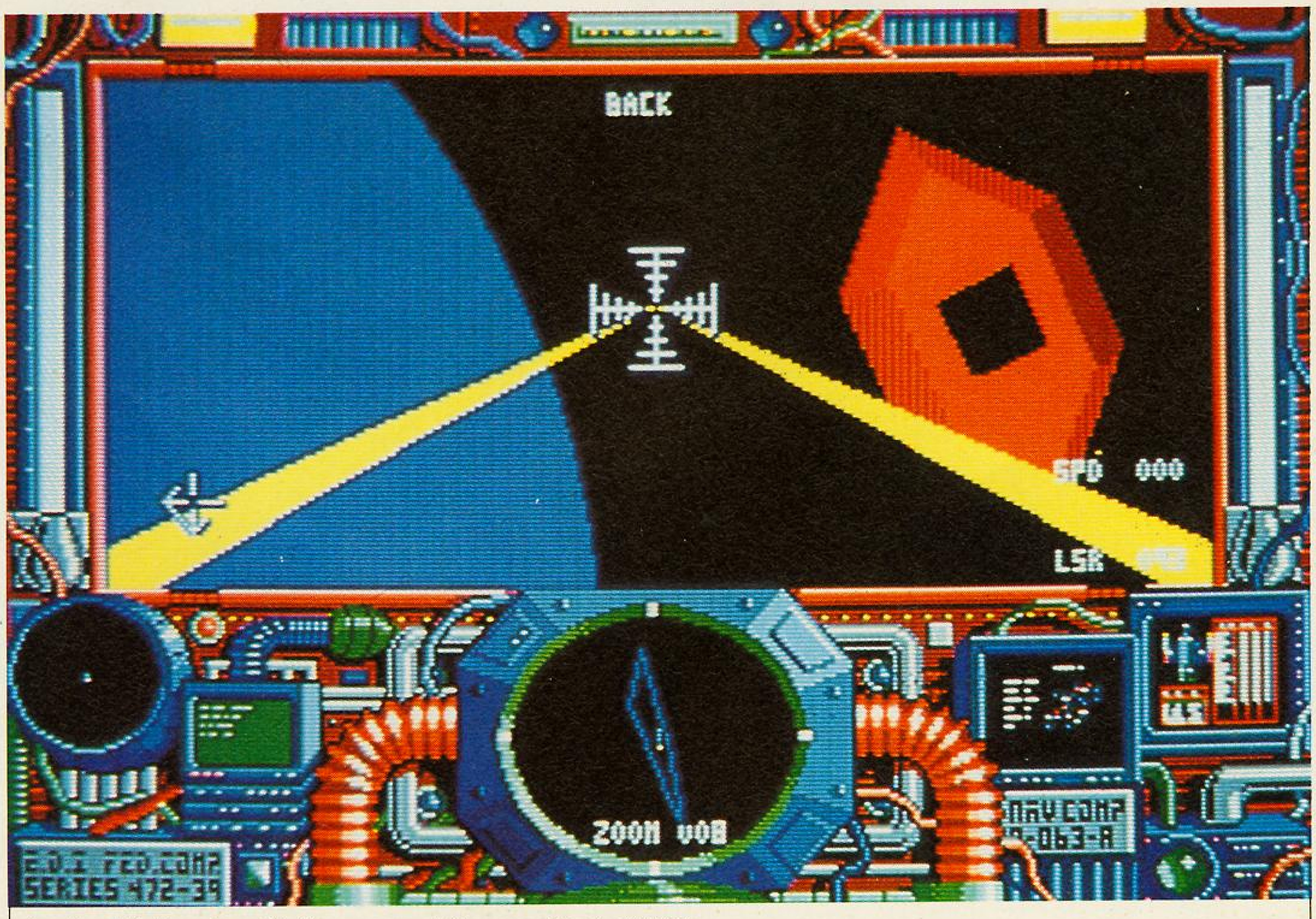
Glücklicherweise kriegen Sie 150 Geldeinheiten geschenkt, mit denen Sie sich ein paar Waren kaufen können. Könnte ja sein, das man das Zeugs da gebrauchen kann, wo Sie gerade hinfliegen müssen. Auf diese Weise kommen Sie zu Geld und Gut, wobei besonders auch die Schiffsausrüstung dringliche Anschaffungen erfordert. Sie sind schließlich nur mit einem lächerlichen Schild ausgestattet, der nach ein paar Schuß aus einem noch nicht mal besonders guten Laser sofort zusammenbrechen wird.
Natürlich erhalten Sie mit Ihrer Mission auch die Koordinaten des Sonnensystems, in das Sie fliegen sollen. Schnell in den Navigationscompuer geschaut, und den Kurs festgemacht. Das ist übrigens auch so eine Sache, wo ich mich über die Anleitung schlicht und einfach geärgert habe. O.k., nach ein bißchen Probieren kommt man auch drauf, **wie** das genau zu bewerkstelligen ist. Es wäre für den Spieler aber weniger nervig, wenn er sich nicht mit solchen banalen Dingen rumärgern müßte, sondern seine Zeit mit wichtigeren Dingen, nämlich dem Spielen des Spiels verbringen könnte. Da kommt schließlich noch genug auf ihn zu.

Zum guten Schluß schwingen wir die Flügel und entfleuchen der Raumstation in den Orbit des Planeten hinein. Jetzt muß der Speed hochgesetzt werden, der Kurs liegt an, und mit einem Hypersprung geht's ans Ziel der Reise. Wer etwas zögert, gleich fortzufliegen, der kann sich sicherlich bald an einem kleinen Raumgefecht direkt vor der Haustür erfreuen.

Neben dem programmierbaren Bordcomputer bietet F.O.F.T. eine etwas langwierigere Sequenz der „Kursfindung" als *Elite*. Dafür gibt's aber auch 20 Sounds zur Auswahl, damit dem frischgebackenen Kadetten die Zeit im Raum etwas kurzweiliger wird.

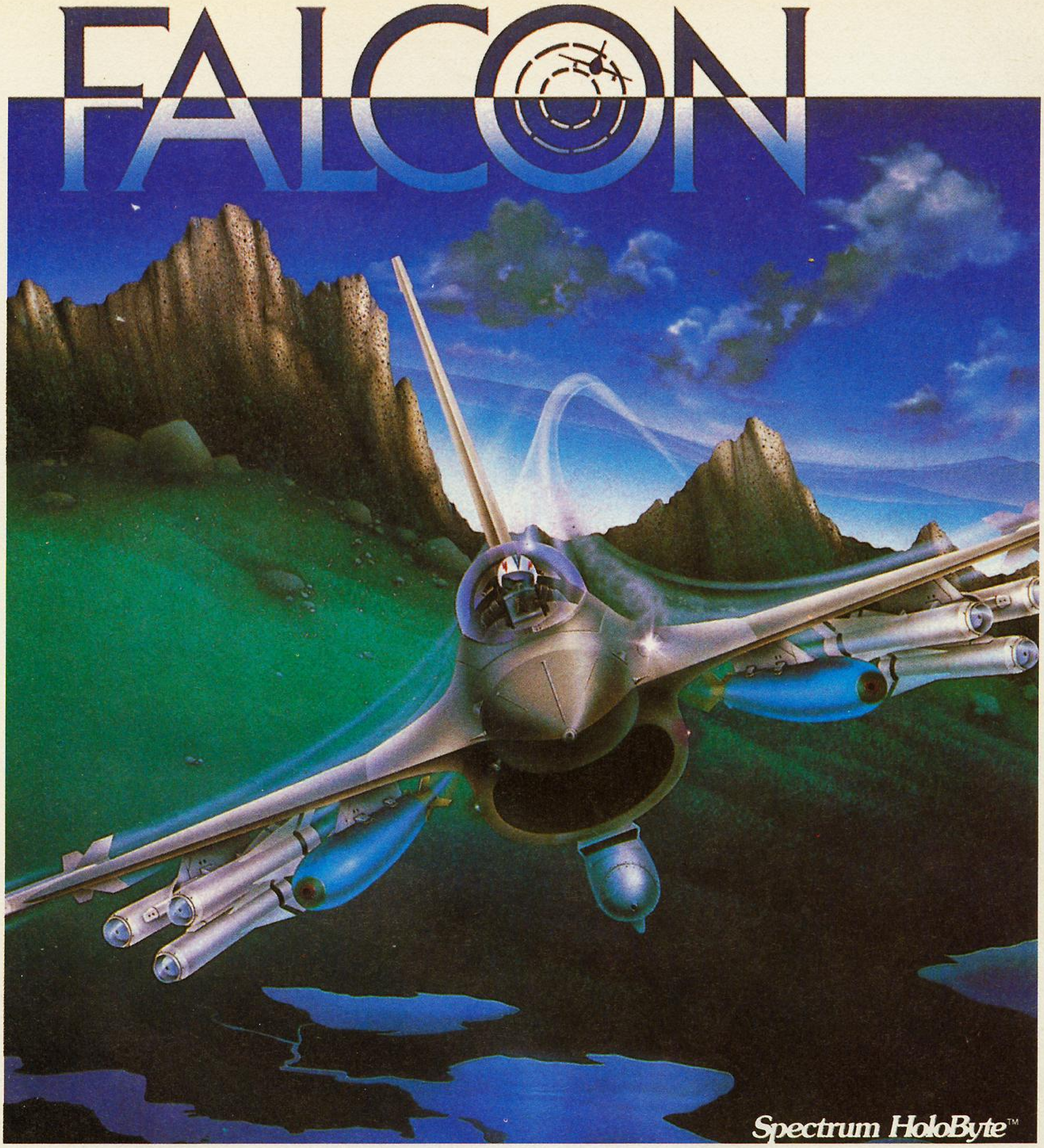
Leider ist die Demo-Version noch etwas empfindlich für Falscheingaben gewesen. Eine Reihe von Bömbchen lächelten uns auf dem ST-Bildschirm an. Einen genaueren Vergleich zwischen F.O.F.T und *Elite* werden Sie aber von uns selbstverständlich noch bekommen, wenn die endgültige F.O.F.T.-Version vorliegt. Das, was man bisher sah, läßt sich eigentlich schon ganz gut an. Bleibt zu wünschen übrig, daß man die nötigen Verbesserungen (auch in der Anleitung!) vornimmt. Dann hat F.O.F.T. auch einen guten Start!

MARTINA STRACK



In den Tiefen des Weltraums geht's „zur Sache" (ST).

Erst gurten – dann fliegen!



Machen Sie sich bereit für den Flug Ihres Lebens. Mit einer der aufregendsten Flugsimulationen mit der Falcon F- 16.
So realistisch, daß dieses Programm von der amerikanischen Luftwaffe sogar bei der Ausbildung von Piloten verwendet wird. Falcon F-16 – einfach unglaublich.
Cockpits stehen zur Auswahl für Atari ST, Amiga und PC-Kompatible (CGA + EGA).

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

ASM 3/89

Ariola Soft

Das Programm

Zoomerei für Spanner & Triebling

Programm: Hollywood Poker Pro, **System:** C-64, Amiga (ausgezogen), Atari ST, **Preis:** Ca. 30 bis 60 Mark (je nach Datenträger und System), **Hersteller:** Reline Software, **Muster von:** [42].



Das ist die Komplettlösung!





Lang wurden sie angekündigt, nun endlich sind sie unseren (und Ihren!) Augen ausgeliefert, die vier Nackedeis der „professional"-Version des vor einiger Zeit erschienen Zokkerspielchens *Hollywood Poker* (ASM berichtete in 01/87). Ja, das Softwarehaus **RELINE** aus Hannover hat sein Versprechen gehalten und den „Nahkampf" mit den weiblichen Reizen -wenn auch nur um **eine** Zusatzfunktion- erweitert. Gerade dieses neue Merkmal, welches dann auch für das „PRO" im Titel verantwortlich zu sein scheint, wird die Verkaufszahlen von **HOLLYWOOD POKER PRO** sehr positiv beeinflussen: Nachdem man nämlich mit oder ohne Pokerface einem der vier süßen digitalisierten Mäuschen (Birgit, Ines, Frances und Myriam) seine nicht sehr zahlreichen Hüllen abgeluchst hat, kann man sich nicht nur der bloßen Nacktheit erfreuen, nein, fast schon hätte ich gesagt, man könne diese dann auch noch anwenden. Doch mit erhobenem Zeigefinger weise ich darauf hin, daß das eben doch noch nicht möglich ist.
Möglich ist hier vielmehr ein frecher Augenschmaus für schier total Ausgehungerte, denn mit Hilfe des Cursors kann man sich eine interessante Körperpartie des Mädels auswählen, um selbige dann über eine Zoom-Funktion (Mausklick!) zu vergrößern und so dem Auge scheinbar etwas näher zu bringen. Ach, ist das schöööhn!
Ja, ansonsten läßt sich zu dem wagemutigen Zeitvertreib eigentlich nicht mehr viel anmerken. Wer den allgemeinen Regeln der Pokerkunst mächtig ist, wird hier keine großen Mühen haben, die Mädels nacheinander auf die Schnelle zu entblättern. Frances beispielsweise war schon nach sieben Minuten geliefert! Wer am höchsten blufft, hat wie immer die „besten Karten". Geliefert wird HOLLYWOOD POKER PRO für den Amiga auf zwei Disketten. Etwas störend für den Spielfluß wirkt die Nachladerei des Amiga und das oftmals notwendige Wechseln der beiden Disketten. Ohrenschmausig dagegen ist der gelungene Sound von Chris Hülsbeck. Die Handhabung ist relativ easy, da alles mit Cursor und Maus gesteuert werden muß. Man kann setzen, passen, erhöhen, und, falls wirklich erforderlich, aus der Runde aussteigen. Tauschen kann man hier stufenlos zwischen keiner oder allen fünf Karten. Ein Balken unterhalb der Spielkarten gibt in englischsprachiger Form die Reaktionen der Gespielinnen wieder, auch vermittelt dieser die lüsternen Angebote der reizenden Schönen. Ein Beispiel: „I offer my shirt". Der grafische Gesichtspunkt fällt eigentlich ziemlich flach, da man digitalisierte Fotos eben nicht bewerten kann. Je nach Farb- und Grafikauflösung wirken die Pictures eh mehr oder weniger real. Echte Grafik gibt's nur im eigentlichen Pokerspiel, und Karten auf den Screen zu bekommen, dürfte wohl keine großen Schwierigkeiten bereiten. Ich meine, wer den Vorgänger besitzt und Spaß am „Zocken" hat, der kann auf die „professionelle" Version wahrlich verzichten, wer es allerdings anderweitig „nötig" haben sollte, der kaufe sich für das Geld besser ein sogenanntes „Po- und Busenheft" und eventuell noch 'ne kleine Lupe.

mats.

Grafik	4
Sound	10
Handhabung	hmm
Technik/Strategie	7
Spielwert	Sex
Preis/Leistung	7

»Schwarz, Rot – Geld«

Programm: Amiga Roulett, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software 2000, Plön, **Muster von:** GTI-Software, Oberursel.

Wer hat nicht schon mal die Lust verspürt, sein persönliches Roulett-System in der Realität auszuprobieren? Sicherlich schon einige, doch wagen es die meisten nicht, die Theorie mal in die Praxis umzusetzen. Man muß immerhin schon „ein paar Mark" in die heiligen Hallen der Casinos mitbringen und dort „einfließen" lassen, um eine gute Gewinnchance zu erhalten (wenn man mal unterstellt, daß man fünfstellige Summen mit nach Hause schleppen möchte). Für all diejenigen, die Ihr Geld lieber für andere Dinge ausgeben möchten, bietet das deutsche Haus **SOFTWARE 2000** nun die Möglichkeit, zumindest auf dem Rechner mal einen oder mehrere Versuch(e) zu wagen (allerdings müssen hier etwa 70 Mark auf **AMIGA ROULETT** gesetzt werden).
Gehen wir gleich über zu diesem Programm, das uns Monte Carlo oder Las Vegas ins Wohnzimmer holt: Nachdem der Amiga das Game geschluckt hat, wird zunächst die Anzahl der Mitspieler festgelegt. Bis zu vier Personen (oder Computergegner) sind spielberechtigt. Aus einem „Buchstaben-Menü" setzt man die entsprechenden Namen zusammen oder klickt, falls der Rechner mitwirken soll, mit der Maus auf „Computer". Mit Klick auf „Fertig" hat man das Prozedere beendet und kann das Spiel beginnen. Es erscheint ein Roulettisch vor uns mit dem dazugehörenden Glücksrad, wie ich es einmal bezeichnen möchte. Ich verzichte an dieser Stelle, auf die sicherlich bekannten Regeln des Spiels einzugehen, biete aber stattdessen ein Beispiel von fünf Spielzügen, um den Ablauf einmal zu verdeutlichen:
1.) Mit 2000 Mark Startkapital setze ich 200 Mark auf Rot, 100 Mark auf Pair und 100 Mark auf die Zahlenreihe von 2 bis 35. Los geht's, das Rad dreht sich. Die Kugel fällt auf die 13 (Schwarz, Ungerade). Geld futsch!
2.) Ich setze nun nochmal auf die gleichen Felder – aber mit dem jeweils doppelten Einsatz. Es gewinnt die rote Zahl 21. Ich erhalte 800 Mark (nur Rot gewann).
3.) Jetzt setze ich 500 Mark auf die Farbe Rot und 250 Mark auf Pair (= gerade). Es gewinnt die schwarze 4, und ich erhalte 500 Mark für die gerade Zahl.
4.) Nun setze ich nochmals 550 Mark auf Rot und die restlichen 500 Mark auf Pair. Alles oder nichts! Die Kugel fällt auf die rote 3, so daß ich 1100 Steine vom Tisch nehmen kann.
5.) Übermütig geworden, setze ich nun alles auf Schwarz. „Pech gehabt!", dachte ich bei mir, als das kleine, verfluchte Ding genau dort landete, wo ich es nicht hinhaben wollte.
So oder ähnlich kann und wird es dem Spieler, in der Realität wie am Computer-Tisch, ergehen. Ich habe lediglich meinen ersten Versuch, schnell reich zu werden, nacherzählt. Bei vielen(!) anderen Spielchen hatte ich sogar das Glück, mal das große Los zu ziehen! Sicherlich gerade dann ein amüsanter Zeitvertreib, wenn man drei „menschlische" Mitspieler „zur Verfügung" hat!



Zusammenfassend muß ich sagen:

Die Grafik ist nicht gerade berauschend, halt zweckdienlich. Man hat einen guten Überblick über das ganze Geschehen; das Programm ist logisch aufgebaut, ich hatte keine Fehler entdecken können. Sound ist nicht vorhanden; muß ja auch nicht unbedingt sein. Allerdings sind deutliche Ähnlichkeiten zum *Casino Roulett* von *CDS* zu erkennen. Jenes Programm lief ganz erfolgreich für den ST. Das vorliegende sieht stark nach einem Remake für den Amiga aus. Letztendlich aber wußte AMIGA ROULETT zu gefallen, ob es aber motivationsmäßig auf Dauer anhält?

U.W./M.K.

Grafik	6
Handhabung	9
Technik/Strategie	7
Motivation	6
Preis/Leistung	5

Aufgemotztes Risiko

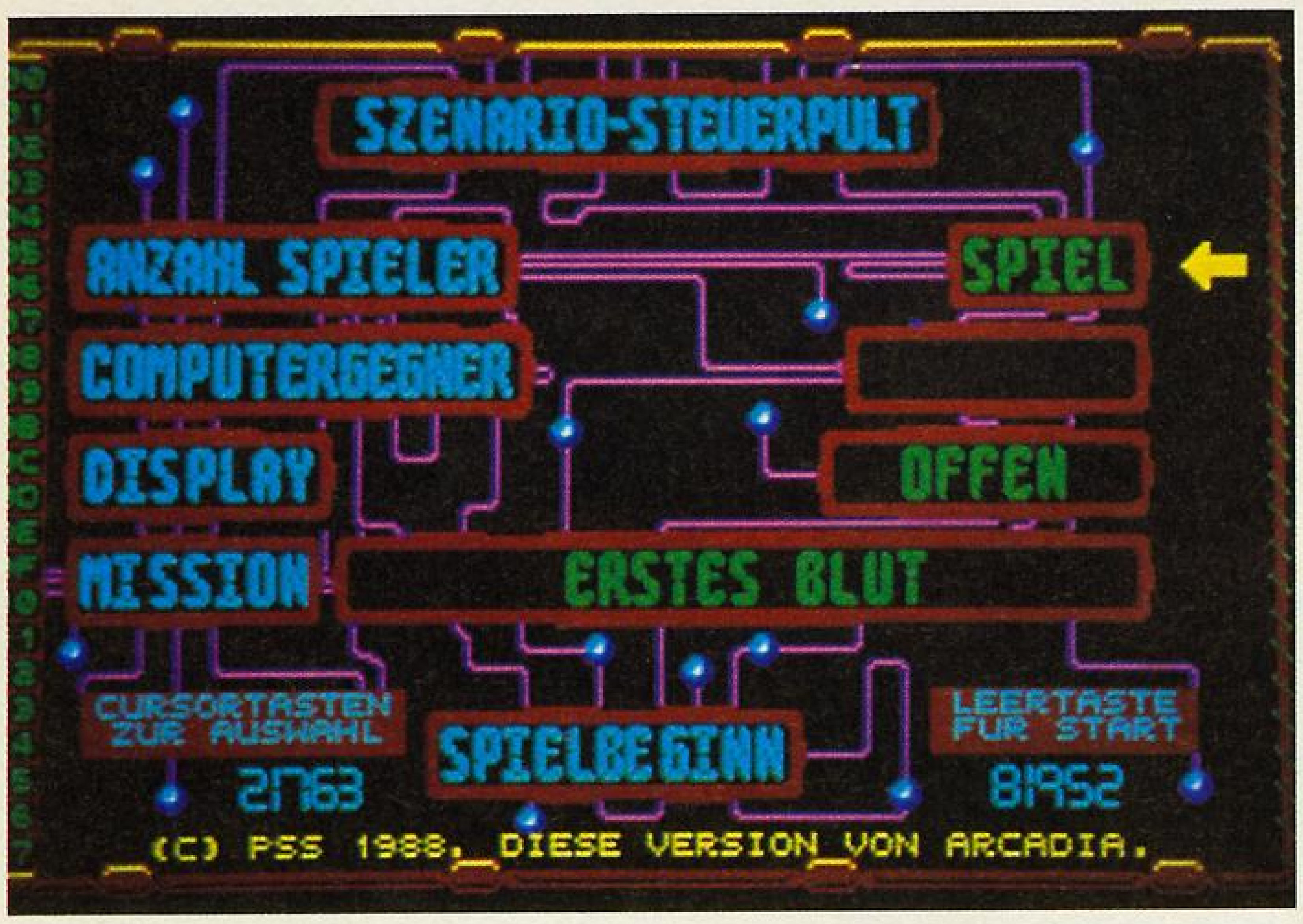
Programm: Power Struggle – Classic Conflicts, **System:** IBM & Komapatible (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 66 Mark, **Hersteller:** PSS Software, Coventry, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Im Vergleich zu anderen Produkten fällt **POWER STRUGGLE** von **PSS Software** sicherlich in die Kategorie der einfacheren, da nicht so komplexen Strategiespiele. Von daher kann man sich aber sicherlich kein Urteil über die Qualitäten dieses Spieles bilden. Für den Anfänger bietet POWER STRUGGLE nämlich einen guten Einstieg in die Welt der Strategiespiele. Vom Konzept her gleicht dieses Game ein wenig dem Boardgame-Klassiker *Risiko,* obwohl PSS SOFTWARE einige zusätzliche Optionen implementiert hat.
Bis zu zwei Spieler können in den Kampf zwischen West und Ost eingreifen. Zur Not übernimmt auch der Computer den Part des Gegners. Die Verteilung der Länder erfolgt entweder nach dem konventionellen West-Ost-Schema oder dem Zufallsprinzip. Daneben existiert aber auch eine größere Zahl neutraler Staaten. Bevor man nun gleich dem Sieg entgegenstrebt, sprich, die Welt erobert, gilt es erst einmal, eine schlagkräftige Armee in seinen Ländern aufzustellen. Dazu muß der Spieler aber vorher die Industrieproduktion in den betreffenden Staaten kräftig ankurbeln, denn diese ist entscheidend für den Aufbau der Streitkräfte. Desweiteren sollte man auch politischen und militärischen Druck auf die blockfreien Länder ausüben, diese zu Satellitenstaaten umfunktionieren. Primäres Ziel ist es jedoch, die gegnerische „Farben“ auf der Weltkarte auszuradieren und schließlich zum Weltherrscher aufzusteigen. Eigene Staaten können vor einem Angriff auf fremdes Territorium industriell und militärisch gestützt werden, indem Truppen oder „Teile“ der Industrie transferiert werden.
Der besondere Clou bei POWER STRUGGLE ist aber, daß zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander agieren können, wodurch die Spannung während des Spieles erheblich gesteigert wird. Die Steuerung erfolgt hierbei über Icons, so daß sich die beiden Konkurrenten nicht gegenseitig in die Quere kommen können.
Die Grafik erwies sich als durchaus positiv, besonders die EGA-Version wußte zu überzeugen. Vielleicht ist die Weltkarte eine Nummer zu klein, die verschiedenen Icons ein wenig zu groß geraten, aber wen stört dies, wenn trotzdem alle Informationen gut rüberkommen.
Gerade bei der Two-Player-Option kommt bei „verbissenen“ Gegnern wahnsinnig viel Spielspaß auf, der auch länger anhält. Dies soll natürlich nicht darüber hinwegtäuschen, daß POWER STRUGGLE nur relativ wenig Möglichkeiten bietet, was wiederum manch anderen Strategiespieler abschrecken wird. Dennoch, für den puren Anfänger oder „Fortschreitenden“ können sich mit dem neuen Produkt von PSS SOFTWARE spaßvolle Partien ergeben. Der Computer weiß da ein gehöriges Wort mitzureden. Anschauen schadet in keinem Falle. *Torsten Blum*

Grafik	**7**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**7**



Alle »guten« Dinge sind 3



Programm: War in Middle Earth, **System:** Schneider CPC (getestet), Spectrum, C-64, Apple II, Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 47 (Disc.) für die 8bitter, **Hersteller:** Melbourne House, England, **Muster von:** Virgin, London, England.

Mit einem neuem „Konzept" versucht der englische Hersteller **MELBOURNE HOUSE** zum drittenmal, das phantastische Werk von *J.R.R. TOLKIEN,* die Trilogie *DER HERR DER RINGE,* aufzurollen. Die letzten beiden Anläufe erwiesen sich ja bekanntlich als ein gehöriger Schuß in den Ofen. Mit **WAR IN MIDDLE EARTH** erhält die Ring-Saga nun einen gänzlich strategischen Anstrich. Anstatt in die Rolle eines der zahlreichen Helden zu schlüpfen, greift man in diesem Strategiespiel als „großer Koordinator" in den Kampf gegen Sauron ein, den Herrscher des Bösen.

Der Spieler hat dabei die Kontrolle über die Charaktere der „Gemeinschaft", die sich zu Beginn bei Elrond in Rivendell aufhält, und die gesamten, gegen die schwarze Macht antretenden Einheiten. Die Spielfläche umfaßt ganz Mittelerde samt aller, in der Trilogie vorkommenden Truppen und Personen, wodurch schon eine gewisse „Realitätsnähe" entsteht. Das Ziel des Spieles besteht nun darin, **den** Ring sicher zum Berg des Feuers zu bringen, um ihn dort zu vernichten.

Trotz allem braucht man sich mit seiner Strategie nicht streng an das Vorbild zu halten, sondern kann unter einem von vielen Wegen wählen, den Ring vor dem „Dark Lord" Sauron zu retten. Wie heißt es so schön in der Anleitung: „Das Spiel gleicht in seiner Strategie ein wenig dem American Football, gilt es doch, mit den zahlreichen Einheiten den Weg für den Ringträger freizumachen, indem die feindlichen Kräfte zerstört werden. Daneben kann man aber auch sein Glück in einem Alleingang mit dem Ringträger versuchen, was sich aber als sehr risikoreich erweist."

Das eigentliche Spiel untergliedert sich in drei verschiedene Ebenen. Als erstes wäre da eine grobe Übersichtskarte von Mittelerde, auf der die eigenen Einheiten mit Punkten angedeutet werden. Natürlich lassen sich dieser Karte aufgrund der Größe keinerlei Einzelheiten entnehmen. Um nun aber ins „Detail" gehen zu können, kann der Spieler mittels eines Zeigers ein Gebiet auf der Karte auswählen, worauf sich die „Generalstabskarte" in eine „Wanderkarte" verwandelt, die einiges mehr an Informationen zu bieten hat.

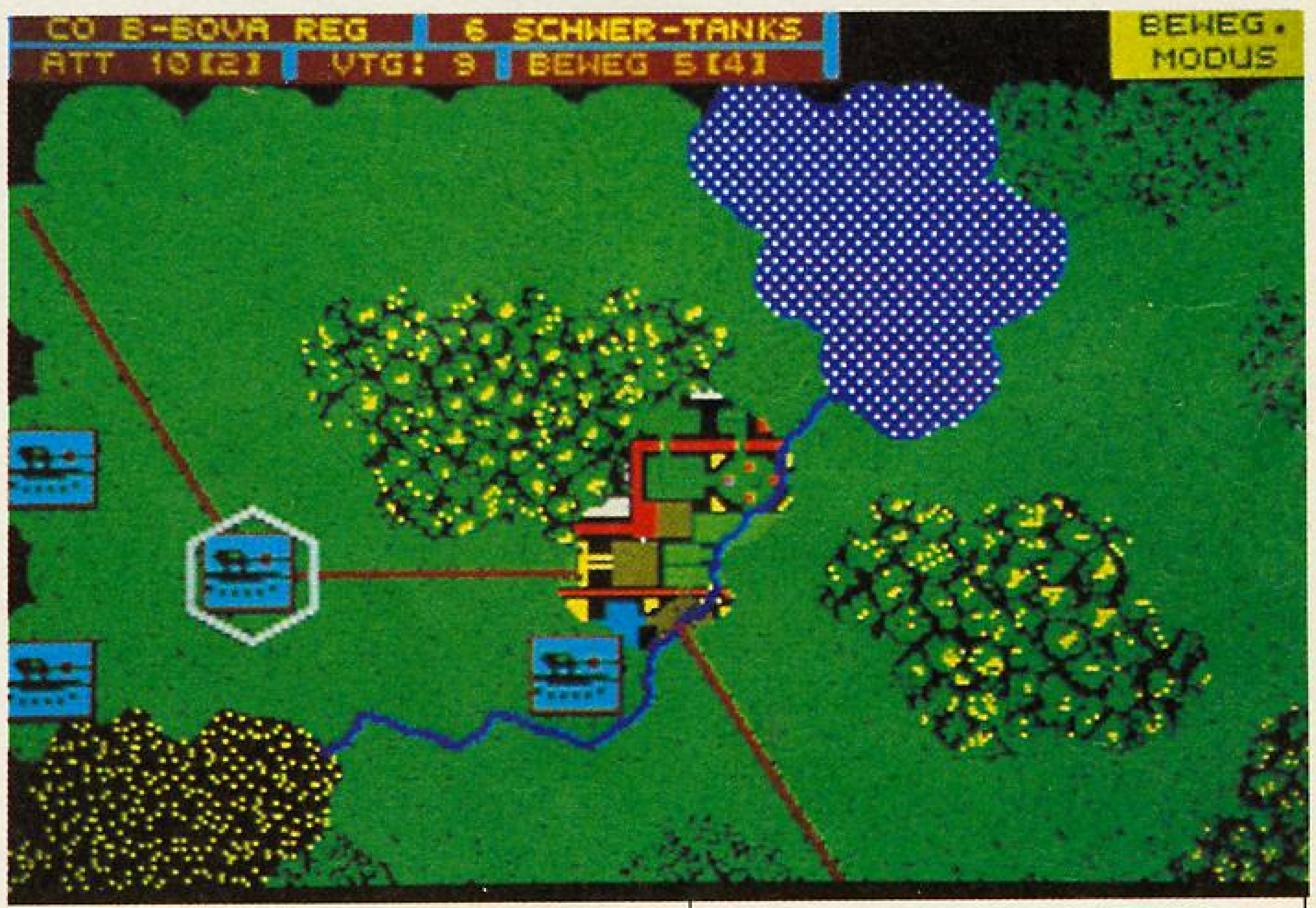
Auf der „Wanderkarte" finden sich neben örtlichen Begebenheiten auch die einzelnen Einheiten bzw. Charaktere wieder. Über diese können nun genauere Informationen eingeholt werden (Energie, Mut, Stärke, Zielort etc.). Ebenso kann der Spieler seinen Untergebenen die nötigen Befehle erteilen, die sich aber nur auf Bewegungsangaben beschränken (sonst nichts). Die Orientierung fällt wegen ständiger Koordinatenangabe relativ leicht. Im Laufe des Geschehens kommt es zwangsläufig zu Kampfhandlungen, bei denen man selbst mit Hand anlegen muß. Es erscheint dann nämlich eigens ein Battle Screen, auf dem wirklich alle (!) am Kampf beteiligten Personen erscheinen. Logisch, daß das einige Probleme aufwirft. Das Kampfgeschehen paßt nämlich nicht komplett auf den Screen, wodurch alles ein wenig unübersichtlich wird.

Umständlicherweise muß der Spieler auch jeden einzelnen Recken lenken, da diese nicht selbständig agieren. Lediglich, wenn sie angegriffen werden, schlagen sie zurück. Taktik hat in solchen Schlachten leider herzlich wenig zu suchen.

Über die grafischen Auswüchse von WAR IN MIDDLE EARTH läßt sich streiten. Die erste Übersichtskarte ist da noch am besten geraten, wogegen der Battle Screen sich eher als grafischer Mißwuchs erweist – viel zu unübersichtlich und langsam. Dagegen würde ich die „Wanderkarte" von der Grafik her zwar als schlicht, aber auch ausreichend bezeichnen, läßt sich doch alles Wichtige ablesen.

Ansonsten trübt nur noch das Scrolling den Gesamteindruck. Die Steuerung konnte aber überzeugen. Alle Funktionen lassen sich bequem mittels des Zeigers oder über Menüs erreichen, so daß lästige Tastaturspielchen entfallen.

Mein Eindruck von WAR IN MIDDLE EARTH war trotz der ansprechenden technischen Merkmale gemischt. Meines Erachtens verkommt das Spiel nämlich sehr zu einem monotonen Wirrwarr, denn außer Schlachten läuft sonst wenig.



Fotos (2): C-64

Auf die Dauer werden die Kämpfe, die meist keinerlei Bedeutung haben, langweilig, der mißratene Kampfmodus tut da sein übriges. Lediglich die Treue zum Original wußte zu überzeugen, aber das war's schon.

WAR IN MIDDLE EARTH – sicher kein Schlag ins Wasser, aber bestechen wollte dieses Game einfach nicht.

Torsten Blum

Grafik	**7**
Handhabung	**7**
Strategie	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

„Armageddon Man" kehrt zurück: Altes Spiel mit neuem Namen

Programm: Global Commander, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Datasoft, USA, **Muster von:** Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (02233) 41081.

Martech's Armageddon Man hat die Firma **DATASOFT** neu veröffentlicht. **GLOBAL COMMANDER** „tritt in die Fußstapfen von *Balance of Power,* dem älteren Erfolgsprogramm für den Amiga.
In diesem aktuellen Programm geht es darum, als „Weltkoordinator" den allgemeinen Frieden zwischen 16 Machtblöcken im Jahr 2032 auf dieser Erde zu erhalten und die Not der Entwicklungsländer, die auch dann noch besteht, zu lindern. Dies ist wahrlich kein einfaches Unterfangen, denn versuchen Sie mal, es allen recht zu machen und keinen zu benachteiligen!
Das Spiel beginnt damit, daß Sie von allen Mitgliedsländern des U.N.N. Council Communiques" zum „Global Commander" gewählt wurden, um als neutrale Schaltstelle Ihren Dienst anzutreten. Vor sich auf dem Bildschirm sehen Sie die Weltkarte und eine Reihe von Instrumenten, mit denen Sie im Spielverlauf verschiedene Aktionen ausführen können. Die erste Meldung, die Sie erhalten, ist der Standort der U.N.N. Forces (Friedenstruppen aller Länder). Sollte es später mal aus irgendeinem Grund Ärger geben, können Sie diese Truppen dann beliebig in einen Bereich Ihrer Wahl abkommandieren.

Bevor Sie jedoch tiefer in das Spiel einsteigen, empfiehlt es sich, die mitgelieferte Landkarte zu öffnen, alle kleinen Pappfähnchen auszuschneiden und für das Spiel zurechtzulegen. Dies ist nämlich später für eine bessere Übersicht unerläßlich. Nach unterschiedlichen Zeiten erhalten Sie auf dem Bildschirm sogenannte „Memos", das heißt Berichte, Anfragen oder Mitteilungen, auf die Sie richtig reagieren müssen. Sehen Sie sich also zuerst mal die einzelnen Statistiken und Grafiken an, die im Programm eingebaut sind. Hier können Sie zum Beispiel ablesen, wieviel Raketen ein Land unterhält, auf welchem technischen Level sich ein Staat befindet oder wie groß seine Rohstoffreserven sind.

Diese Aussagen sind für Sie sehr wichtig, da Sie Ihr Handeln streng daran orientieren sollten, um keinen Schiffbruch zu erleiden. Ein Beispiel: Die „European Unite" erwartet von Ihnen die Billigung einer Nahrungsmittellieferung in bestimmter Höhe aus einem Land der Dritten Welt. Da eventuell die „Black African Republic" ohnehin schon am Hungertuch nagt, sagt Ihnen der Verstand, daß das Anliegen der europäischen Länder völlig zu Unrecht an Sie herangetragen wird. Also können Sie dem Wunsch des Antragstellers nicht folgen und lassen diese Aktion auch nicht zu. Ebenso kann es sich in einem anderen Fall um Waffen handeln. Verlangt allerdings ein Land, das sich zu Recht von einem aggressiven Nachbarn bedroht fühlt, nach mehr Rüstung, so sollten Sie ruhig zustimmen, obwohl Ihr Ziel eigentlich die Reduzierung aller Sprengköpfe weltweit sein sollte. Dies läßt sich aber ohnehin nur schrittweise und nicht mit der Brechstange verwirklichen. Behalten Sie also immer Ihr Fingerspitzengefühl.



Andere Meldungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, erklären Ihnen, daß sich zwei Staaten zum Beispiel auf kulturellem Gebiet nähergekommen sind und miteinander kooperieren wollen. Auch hier liegt es bei Ihnen, wie Sie diese Aktion bewerten. Sie haben die Möglichkeit, sich entweder neutral zu verhalten, das Vorhaben zu begrüßen oder zu unterstützen sowie Kritik zu üben oder zwischen beiden Ländern klärende Gespräche zu vermitteln.
Ist einmal eine freundschaftliche Haltung zwischen zwei Nationen erkennbar geworden, so nehmen Sie eine der kleinen Flaggen und legen sie in ein vorher festzulegendes Feld unter der Hauptflagge der mitgelieferten Weltkarte. Nun sehen Sie auf einen Blick, wie es zwischen den vielen Ländern untereinander bestellt ist.
Natürlich wäre es schön, wenn Sie sich gemütlich in Ihren Sessel zurücklehnen könnten, um der Dinge, die da kommen, zu harren. Doch leider holt Sie die Realität schneller wieder ein, als es Ihnen lieb sein kann. Eine terroristische Vereinigung stiftet an verschiedenen Stellen auf der Welt Unfrieden zwischen den Ländern und versucht, diese gegeneinander aufzuhetzen.
Nun ist es Ihre Aufgabe, diese Aktionen genau zu lokalisieren und – wenn Sie sicher sind, den Aufenthaltsort der Terroristen ausgemacht zu haben – die „Anti-WOT Squad" loszuschikken und eingreifen zu lassen. Leider kommt es vor, daß Sie ein Land zu Unrecht verdächtigen, als Schlupfwinkel für die Terroristen herzuhalten. Dies hat dann zur Folge, daß Ihr Ansehen in diesem Land sinkt und Sie eventuell bei den nächsten Wahlen mit einer Nein-Stimme rechnen müssen.
Aufmerksam werden Sie auf illegale Machenschaften und Terroristen auch durch spezielle Satelliten, die Sie an beliebigen Plätzen der Welt stationieren können. Hierdurch erhalten Sie eventuell noch rechtzeitig Meldungen über kriminelle Aktivitäten. Sollte es dennoch zwischen irgendwelchen Machtblöcken zum Krieg kommen, so können Sie über Ihre ebenfalls stationierten SDI-Satelliten eingreifen und die anfliegenden Raketen abschießen. Dies funktioniert aber nur, wenn das SDI-System an der kritischen Stelle stationiert wurde. Ansonsten kann der Krieg nicht mehr verhindert werden. Insgesamt haben Sie sechs SDI's und drei Überwachungssatteliten. Plazieren Sie diese sorgfältig, und scheuen Sie sich nicht, sie auch mal je nach Gegebenheit umzusetzen.
Es gibt also eine Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten und Entwicklungen, auf die ich hier gar nicht im Einzelnen eingehen kann. Jedoch muß ich lobend anerkennen, daß sich die Programmierer viel Mühe gemacht haben, ein glaubhaftes und sich logisch weiterentwickelndes Programm zu schreiben. Die Grafik ist übersichtlich und für Amiga-Verhältnisse etwa durchschnittlich. Die Handhabung des Programms ist logisch aufgebaut und ohne größere Probleme zu begreifen. Alle Kommandos werden über die Maus eingegeben. Der strategische Aspekt ist meiner Ansicht nach besonders gut gelungen, denn vor allem bei längeren Spielen ist es eine tolle Herausforderung, als „Global Commander" zu bestehen. Einziger, aber gravierender Nachteil des Spiels ist es, daß die ansonsten gute Handhabung es nicht zuläßt, den Spielstand an einer beliebigen Stelle auf eine Leerdiskette abzuspeichern. Dafür muß ich natürlich schon einen kleinen Punktabzug vornehmen, wenn auch sonst GLOBAL COMMANDER ein herausragendes Spiel ist, das bestimmt viele Wochen unterhaltsames Spielen garantiert!

Uwe Winkelkötter

Grafik	9
Handhabung	6
Strategie	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Fotos (2): Amiga



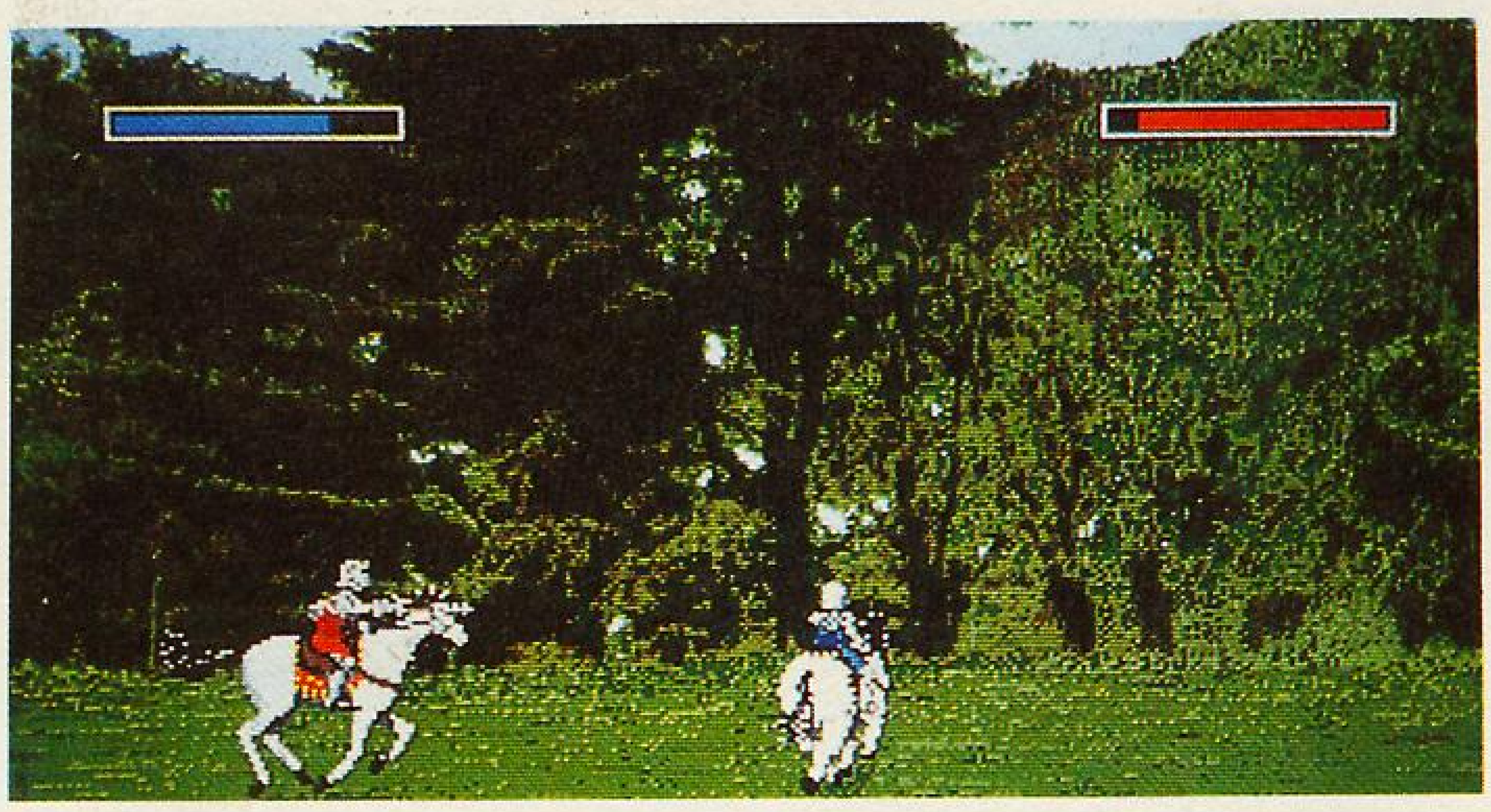
Es ist unglaublich! Was uns kürzlich in Form einer endgültigen Version auf den Tisch flog, ist ein Strategiespiel, welches auf echten geschichtlichen Daten basiert. Neben dem Spielvergnügen bringt dieses Game -quasi nebenbei- 'ne Menge an historischem Wissen rüber. Versoftet wurde hier nichts Geringeres als eine Epoche des Hundertjährigen Krieges zwischen England und Frankreich (1339 bis 1453). Man möge mir den kleinen Seitensprung in die Vergangenheit verzeihen, doch möchte ich die geschichtliche Grundlage des Spieles aus gegebenem Anlaß einmal kurz aufbereiten: 1339 beanspruchte der König von England als Verwandter eines in Frankreich lebenden Volkes den französischen Thron. Die englische Armee schipperte also gen Festland, um Frankreich im Handumdrehen einzunehmen. Man versprach sich von diesem Schachzug hauptsächlich wirtschaftliche Vorteile. Die Uneinigkeit der französischen Kronvasallen kam den Engländern gerade recht, denn schnell fanden sie unter denen einige Bundesgenossen, die es ermöglichten, daß Frankreichs Norden schnell bis an die Loire in englischer Hand war. Die Franzosen wachten erst auf, als die englischen Truppen vor Orlèans lagen. Guter Rat ward teuer. Plötzlich erschien im Lager der französischen Armee wie von Gottes Gnaden gesandt ein Bauernmädel namens Johanna, überzeugt, die französische Armee zu befreien und den jungen Thronfolger Karl VII. nach Reims zur Krönung zu geleiten. Diese Johanna machte 1429 als „Jungfrau von Orlèans" oder „Jeanne d'Arc" mit ihrem Befreiungszug gegen die Engländer Geschichte. Die Franzosen gewannen den „Hundertjährigen Krieg", Jeanne d'Arc jedoch wurde schon 1431 nach verlorener Schlacht der Prozeß gemacht. Sie starb (als Hexe) auf dem Scheiterhaufen...

Der Hundertjährige Krieg

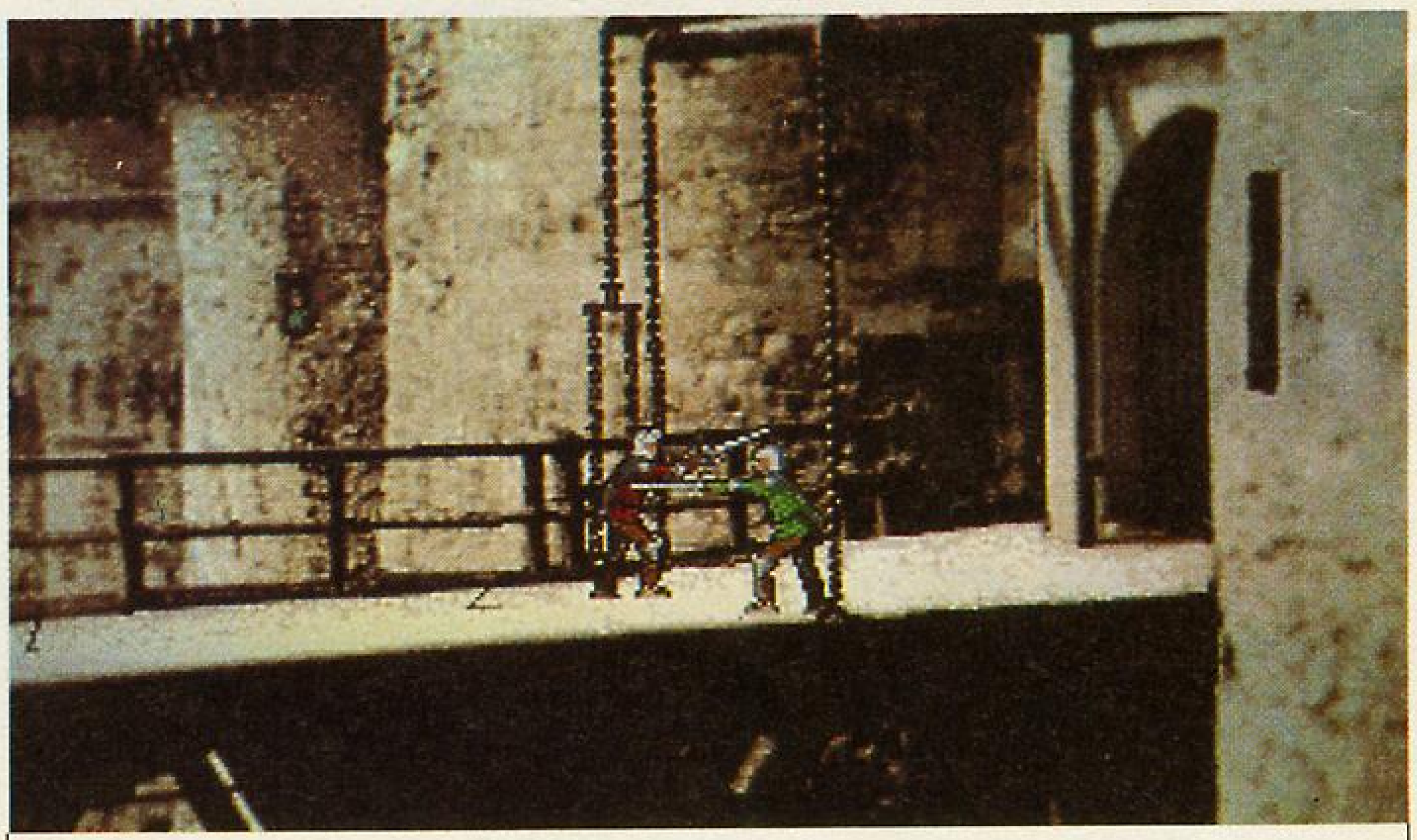
Erinnerungen an Jeanne d'Arc

Programm: Jeanne d'Arc, **System:** IBM und Kompatible (CGA/ EGA), Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** 59,95 DM (alle Systeme), **Hersteller:** Chip Software/ Rainbow Arts, **Muster von:** 42.

Ich habe mir also die Amiga-Vorversion über die Historie aus dem 15. Jahrhundert zu Gemüte geführt. **Jeanne d'Arc** (*übrigens schon seit Anfang Februar für o.g. Systeme erhältlich*) wird auf zwei Disketten geliefert, dennoch läßt sich unsere Version leider nicht vom einwandfreien Ladevorgang bei der Anwendung zweier Laufwerke überzeugen. Ich nehme sodann mit meinem Amiga-Standardlaufwerk Vorlieb. Der erste Eindruck trübt allerdings meine Vorfreude ein wenig, denn die Ladezeiten sind äußerst langatmig und selbst für den Amiga eher untypisch. Unverständlicherweise scheint das Ladebild ein Relikt der englischsprachigen Fassung zu sein, da selbiges noch mit „Joan of Arc" betitelt ist. Da ich guter Hoffnung bin, gehe ich jedoch davon aus, daß dieser Schönheitsfehler für die endgültige Fassung beseitigt wird, zumal das gesamte Programm ins Deutsche übersetzt wurde.



Soweit zu den kleinen Ungereimtheiten des Programms, die leider sofort nach dem Laden ins Auge fallen.
Ansonsten ist JEANNE D'ARC von Seiten spielerischer und inhaltlicher Aspekte wirklich eine gelungene Sache. Die Produzenten **CHIP SOFTWARE** und **RAINBOW ARTS** haben einen ausführlichen Vorspann in chronologischer Reihenfolge dem eigentlichen Game vorangestellt. Mehrere Seiten einer auf alt gemachten Dokumentation werden per Maustaste auf den Screen geholt. Die linke Seite zeigt jeweils ein sehr farbenfrohes und liebevoll gezeichnetes Bild, die rechte Seite der „ahlen Schwarte" dokumentiert die Geschehnisse Anfang des 15. Jahrhunderts sehr ausführlich mit Text, dessen Inhalt sich genau an der historischen Chronik orientiert. Akustisch untermalt wird das Ganze von „amigasiertem" Krummhorn-Rock, der den User einmal mehr in die alte Zeit versetzen soll. Während dieses Ablaufs muß ich mit der zweiten Diskette nachladen.
An den Vorspann knüpft sich dann – nach einem Weilchen – das eigentliche Spiel an, bei dem ich nun gefordert werde.



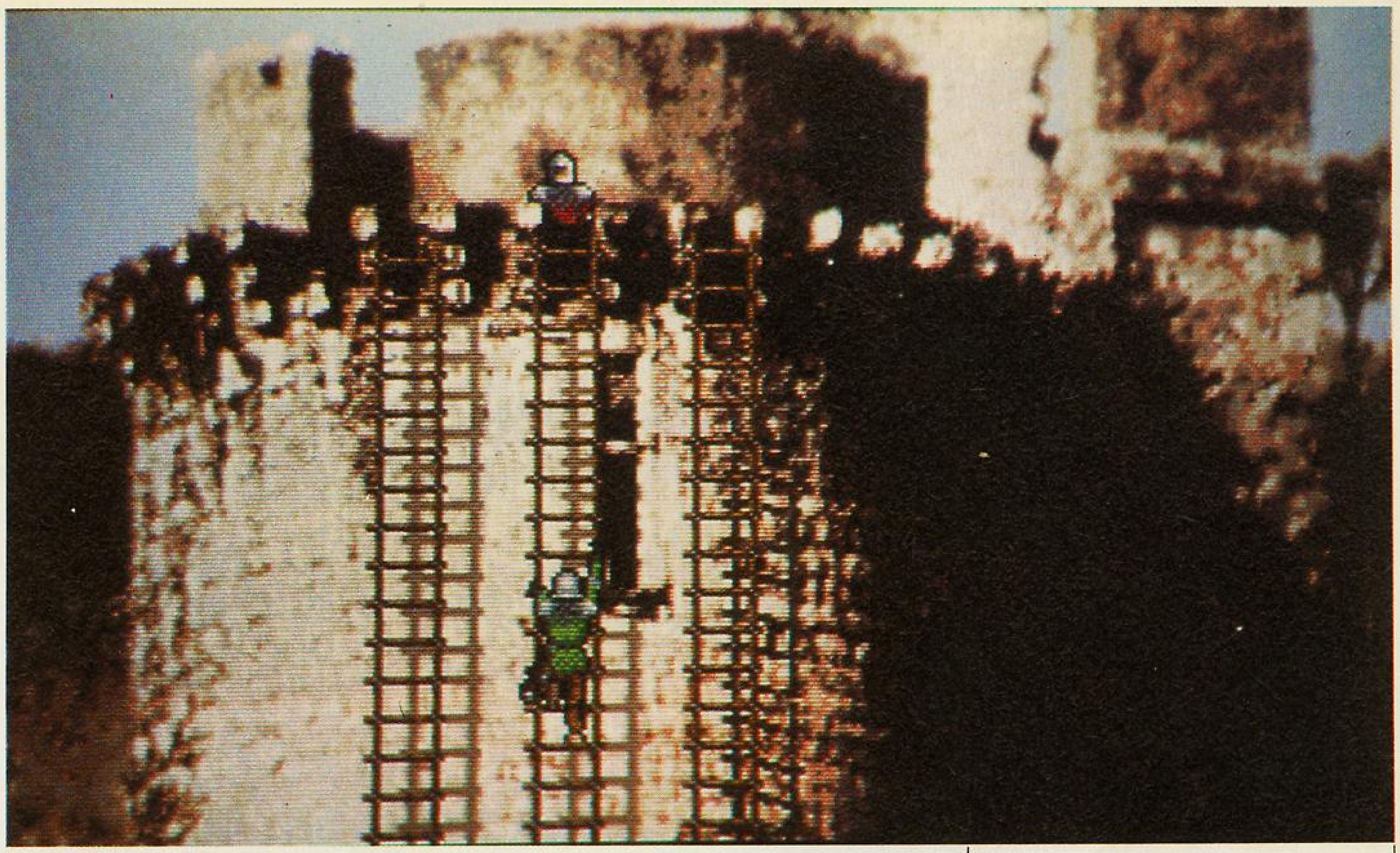
Auf ihrem Weg zur Weihe belagert Jeanne d'Arc Reims.

Eine Karte informiert mich über die politische Lage Frankreichs. Jeder Landstrich von der Champagne bis zur Provence ist mit der Maus anzuclicken. Ich erfahre auf diese Weise so einiges über die Belagerungszustände der einzelnen Städte, sowie über die Stärke und die Führung der dort liegenden Regimenter. Desweiteren sind in der Karte die wichtigsten Burgen eingezeichnet sowie die Position der Truppen von JEANNE D'ARC. Symbolisch dargestellt sind die einzelnen Optionen: Clicke ich das Pergament mit der Lilie rechts oben im Sreen an, erscheinen sieben wählbare Handlungen, die mir, bzw. JEANNE D'ARC, bei der Befreiung nützlich werden sollen. Darunter befinden sich zwei symbolische, übereinanderliegende Landkarten. Beim ersten Anclicken erscheint die Wetterlage Frankreichs, auf den zweiten Click ändern die einzelnen Provinzen ihre Farben. Diese Farbgebung verrät einiges über die Gesinnungen und Neigungen der ansässigen Fürsten.

Links unten befindet sich ein Pergament, welches die Reichtümer der Schatzkammer registriert, drunter sind die Diskettensymbole für Abspeichern und Laden von Spielständen.

Bevor man nun JEANNE D'ARC's Armee unsinnig in der Landschaft rumkämpfen läßt und ihre Truppen unnötig schwächt, sollte man zuerst mal das ausführliche Handbuch zu Hilfe nehmen, um zu erfahren, wie man strategisch am wirkungsvollsten vorgehen sollte. Auf diese Weise erfährt man dann, daß Charles VII., dessen Rolle man während des Games übernimmt, zu allererst mit JEANNE D'ARC's Hilfe eine kirchliche Weihe in Reims (Champagne) über sich ergehen lassen muß, bevor er überhaupt königliche Aufgaben übernehmen kann. Diese Notwendigkeit drückt sich darin aus, daß der User ohne diese Weihe von den sieben wählbaren Optionen nur eine richtig in Anspruch nehmen kann, nämlich den Feldzug. Jetzt sind Taten gefordert: Ausgangspunkt ist Orléans. JEANNE D'ARC muß mit ihren Truppen und dem Thronfolger in die Champagne vordringen. Einfacher gesagt, als ausgeführt, denn überall lauert die englische Armee, bestrebt, der glorreichen Johanna den Kopf kürzer zu machen.

Kommen wir zur Praxis: Man clicke das Pergament mit der Lilie an und wähle die siebte Option, den Feldzug. Das Programm lädt nun nach und fragt, welche Art des Feldzuges man



Verteidigung der eigenen Feste.

vorzieht. Zur Debatte stehen deren drei: Offensive (am Standort), Bewegung, Festung erbauen. Nun sollte man sich für die Bewegung entscheiden.

Nach einer ausgiebigen Nachladezeit kann man nun die Marschroute festlegen. Dazu clicke man mit dem Cursor den eigenen Standort an. Es erscheint der Schriftzug: „JEANNE D'ARC". Man clicke nun selbigen an, und die möglichen anzugreifenden Provinzen werden angezeigt. Wieder per Mausclick bestimmt man nun die Marschrichtung, und das Fähnchen rückt in die gewählte Region. Stößt die eigene Armee nun auf feindliche Truppen, bahnt sich zwangsläufig ein erbitterter Kampf an. Zur Weihe gelangt man mit mindestens zwei Truppenbewegungen. Die Kampfszenen können unterschiedlicher Art sein:

Zum einen kann es vorkommen, daß sich zwei ganze Armeen zum Gefecht gegenüberstehen. Man steuert die Szene über eine Art Editor in der Fußzeile. Zur Verfügung stehen hier wackere Infanteristen, Bogenschützen, berittene Söldner sowie eine Kanone. Den Ausgang der Schlacht verkündet ein sehr schönes, vom Amiga im Anschluß nachgeladenes Bild mit dem Sieger. Das Schwert hoch erhoben, steht der Held vor einem sehr schön digitalisierten Vordergrund.

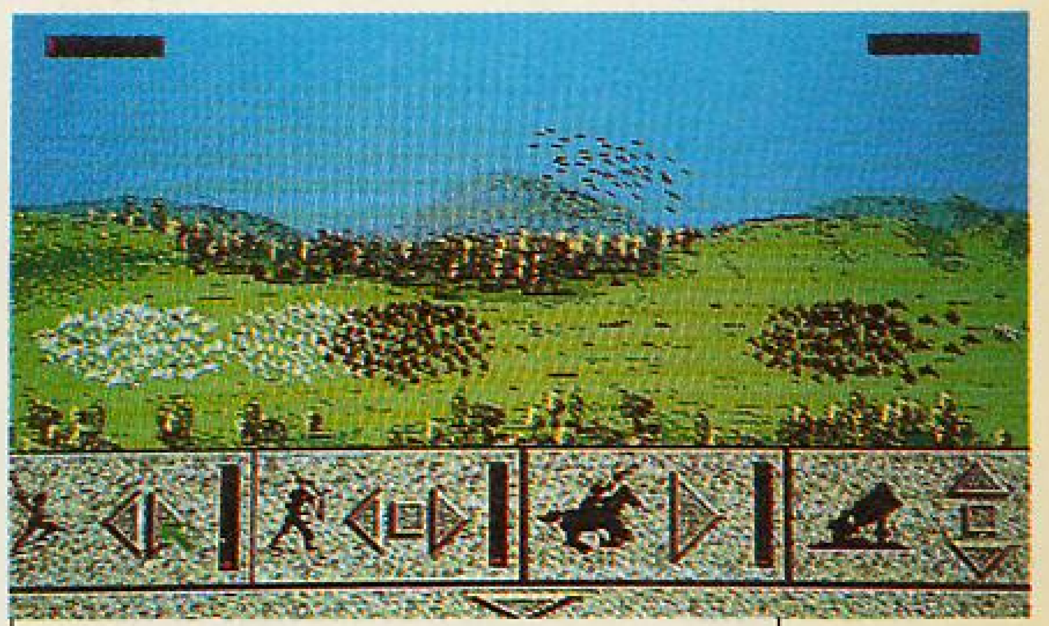
A propos digitalisiert! Fast alle Actionsequenzen bestehen aus Digitizer-Backgrounds mit davorgesetzten Figuren. Keine schlechte Idee, jedoch verschiebt sich dadurch die Betrachtungsweise ins Unrealistische, da die Personen optisch eben nicht im Bild stehen, sondern davor. Natürlich führt solches zwangsläufig zu gewaltigen Abstrichen, was die grafische Bewertung anbetrifft, denn vergleicht man diese Programmierleistung beispielsweise mit der von *Defender Of The Crown (dessen intuitives Gut übrigens im Bereich der Actionsequenzen sehr verwar. Jt mit JEANNE D'ARC zu sein scheint)*, so muß man die programmiertechnische Mehrleistung dieses etwas älteren Klassikers gerechterweise irgendwie honorieren, oder?

Kampfszenen gibt es aber auch noch in anderer Form: So wird JEANNE D'ARC ab und an von einem Kavalleristen zum Duell gefordert. Hier wendet man zur Steuerung besser den Joystick an. Vor dem Kampf auf einer digitalisierten Waldlichtung kann man seine Waffe auswählen (Morgenstern, Schwert oder Beil).

Bevor man die heilige Stätte in Reims erreicht, muß die Armee aber noch in eine Festung vordringen und anschließend einen Turm bezwingen (beides per Joystick!), von dem die Engländer heißes Pech und Steine werfen.

Dann kommt die ersehnte Weihe, der Schlüssel zum späteren Ziel, denn ab jetzt kann man auch mit anderen Fürstentümern verhandeln, Spionage betreiben, Steuern erheben und somit Geld in die Schatzkammer bringen, die königliche Justiz walten lassen, Armeen kaufen und aufstellen, ... doch ich möchte nicht allzuviel verraten, denn ein bißchen Spannung sollte schon noch aufkommen.

In der Gesamtbetrachtung ist JEANNE D'ARC von CHIP SOFTWARE/ RAINBOW ARTS ein amüsantes und interessantes Spiel, welches durch seinen historischen Bezug und die Verknüpfung komplexer Adventurecharaktere mit strategischen Features besticht. Sicherlich ist es nicht das erste und einzige Game seiner Art, und sicherlich hätte man pro-



Ameisen oder Ritter?

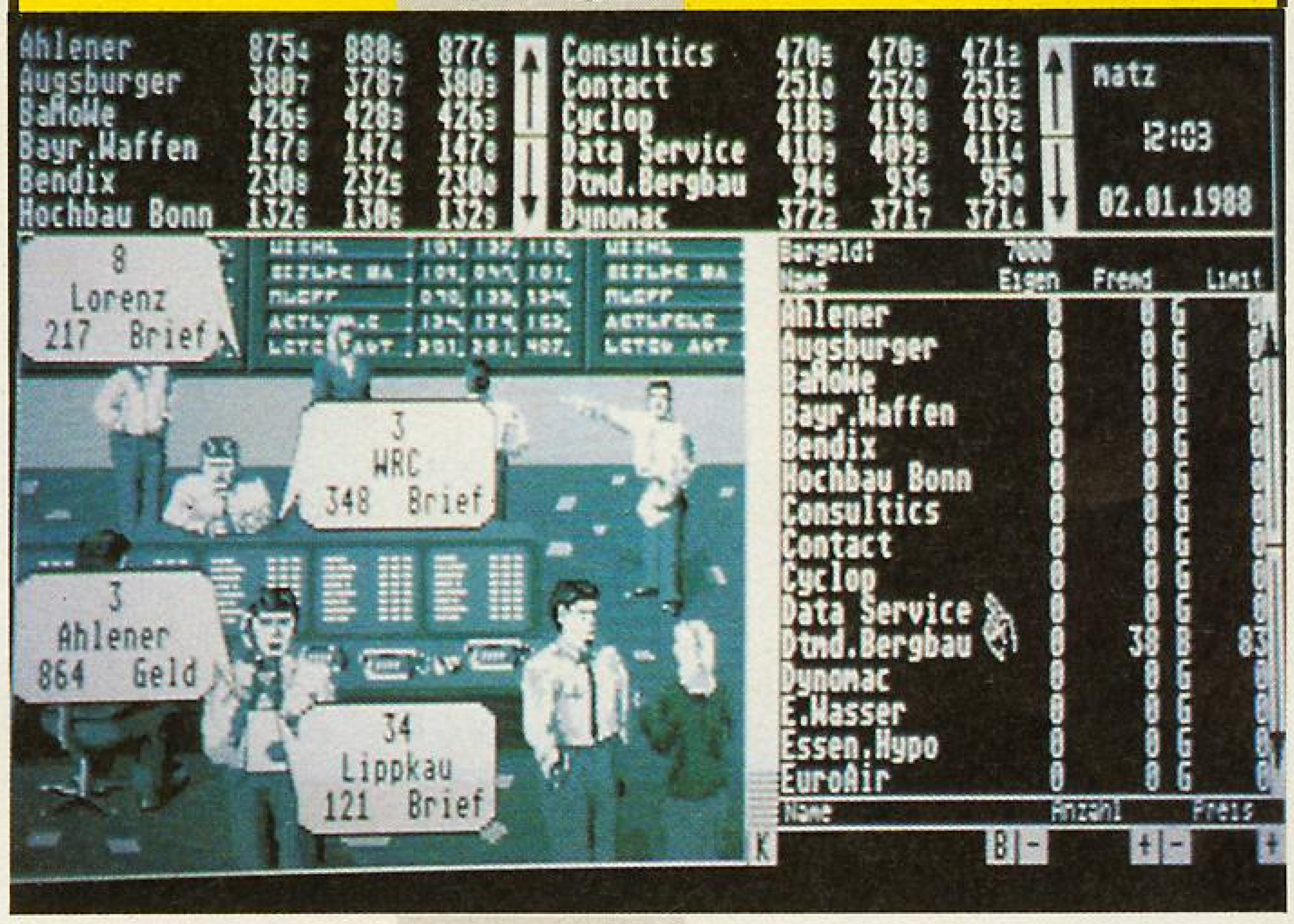
grammtechnisch die Qualitäten eines Amigas etwas mehr ausschöpfen können, doch bedenkt man, daß das Produkt für etwas mehr als 'nen „Braunen" erhältlich ist, kann man doch schon ganz zufrieden sein. Besitzer von *Defender Of The Crown* sollten vielleicht doch besser bei ihrem Klassiker bleiben, denn die wären bestimmt etwas enttäuscht.

Matthias Siegk

Grafik	6
Handhabung	9
Strategie	11
Motivation	9
Preis/Leistung	8



»Börsen-Boom« auf 16 Bit . . .



Programm: Wall Street Wizard, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Expert Software, Recklinghausen, **Muster von:** Softwareversand Bornemann, 6100 Darmstadt.

Börsensimulationen auf 16 Bit-Basis sind in letzter Zeit immer stärker in den Blickpunkt gerückt (siehe auch Testberichte in der ASM 01/89), nicht zuletzt aufgrund der immer stärkeren Annäherung an die Realität. Ein neues Produkt dieser Kategorie kommt jetzt aus Recklinghausen. Die Firma **EXPERT SOFTWARE**, welche sich bereits mit dem Programm *Kampf um die Krone* einen Namen machen konnte, bietet dem Börsenfreak eine etwas andere Variante über den spekulationsträchtigen Wertpapiermarkt an: **WALL STREET WIZARD** heißt das aktuelle Spiel, welches dem User die Hektik und Eile einer livehaftigen Börse nahezubringen versucht. Das Echtzeit-Game beinhaltet neben der sehr ernsten Börsentätigkeit als solche noch einige Features mehr, die sich dann aber auf die Persönlichkeit der einzelnen Mitspieler beziehen:

Neben der variablen Schwierigkeitsstufe kann man, ähnlich manchem Rollenspiel, spielerspezifische Eigenschaften vorab selbst festlegen. Jedem Spieler stehen 200 Punkte zur Verfügung, die nun nach Belieben auf die Merkmale Kapital, Gesundheit und Glück verteilt werden müssen. Auch das Äußere, genauer gesagt, der Typ, ist auswählbar. Entweder, man entscheidet sich für einen eher zwielichtigen Typ, oder man steigt in die Rolle eines smarten Börsianers mit Anzug und Kravatte. Mit Sicherheit läßt sich sagen, daß ein Anzug schon so manche Kundenreaktion beeinflussen kann, wohingegen der „Heini" in seiner abgerissenen Lederjacke schon mal das ein oder andere „dunkle" Geschäft angeboten bekommt, mit dessen Hilfe sich das Defizit, welches durch die eher spärlichen Auftragseingänge entstanden ist, auf risikoreiche Art eventuell wieder ausgleichen läßt. Der Menüpunkt „Geld" gewährt jedem Mitspieler, sich einen gewissen finanziellen Rückhalt mit ins Spielgeschehen zu nehmen. Ganz klar, daß ein kapitalkräftiger Spieler 'ne kleine Schlappe schon mal eher in die Kippe steckt, als so'n armer Schlucker.

Auf seine Gesundheit sollte jeder Spieler viel Wert legen. Wenn diese nämlich erst mal auf null absinkt, ist man schnell im Krankenhaus. Ein weiterer und auch letzter Faktor, der das Durchhaltevermögen beeinflussen kann, ist das Glück. Logo, je mehr Glück man besitzt, desto mehr positive Ausgänge von Geschäftshandlungen lassen sich verzeichnen.

Das recht umfangreiche Programm hat einige Features zu bieten, die wir hier fast nur stichwortartig abhandeln können: Neben der Teilnahmemöglichkeit von einem bis zu sechs Spielern kann man sich obendrein noch für insgesamt sechs Computergegner entscheiden. Das Spielziel kann sowohl eine vorzugebende Zeitspanne als auch ein zuvor festgelegter Punktestand sein. Ungewöhnlich: Neben der Highscoretabelle werden auch die Lowscores gespeichert. Insgesamt werden 48 verschiedene Werte aus 12 Branchen gehandelt. Im Verlaufe des Geschehens finden bis zu 1000 unterschiedliche Ereignisse statt, die mal mit mehr, mal mit weniger Einfluß zur Kursentwicklung beitragen. Jeder Börsianer hat die Möglichkeit, sich mittels Firmenportraits, Zeitungen, Detektive und anderem über aktuelle Hintergründe und Gerüchte bei den verschiedenen Anbietern zu informieren. Damit das ganze nicht allzu eintönig wird, können diverse Interaktionen (Diebstahl, Spionage, Bestechung, Schlägerei,...) in den Spielverlauf mit eingebaut werden, um die Geschäfte in andere Bahnen leiten zu können. Nahezu alle Entwicklungen im individuellen Spielablauf können anhand von Statistiken abgefragt werden.
Hat man endlich genügend Kapital erwirtschaftet, kann man sich den Streß mit einem Börsencomputer vom Halse schaffen, da dieser nach Eingabe der Aufträge sämtliche Angebote im Auge behält. Sollte ein dikker Fisch dabei sein, so nimmt der Computer das Angebot selbständig entgegen. Er hört nicht auf, weiter zu spekulieren, während andere Mitspieler gerade „am Zuge" sind. Auch Krankenhausaufenthalte oder eine Kur stellen kein großartiges Problem dar, denn der Computer läßt einen auch hier nicht im Stich.

Grafisch ist das Werk sehr übersichtlich, jede Aktion wird anhand diverser Bilder untermalt. Im Börsensaal sieht man verschiedene Leute, die entweder vor 'nem Bildschirm am heißen Draht sitzen oder sich gespannt die Kurstabelle betrachten. Teilweise vermitteln Sprechblasen die aktuelle Kursnotierung. Man sollte also sehr fix kombinieren, um die Börsen-Nase vorn zu haben. Der Neuling hat sogar die Möglichkeit, dem Streß ein Ende zu bereiten, indem er einfach die Aktionszeit verlangsamt, um sich langsam mit dem harten, hektischen Geschäft vertraut zu machen.

Pfeile über dem Börsenbild ermöglichen es, bei allen Unternehmungen den aktuellen und den älteren Kurs zu erfahren. Rechts daneben befindet sich ein Ereignisfeld, welches die Neuigkeiten, die per Telefon an die Börse vermittelt werden, angezeigt. Informationen über Firmenzusammenschlüsse, spektakuläre Käufe oder Verkäufe, aber auch Sabotageanschläge und Ähnliches werden hier sichtbar.

Sound ist bei WALL STREET WIZARD keiner vorhanden, die Thematik erfordert allerdings auch keinen. Wichtig ist, daß der Spielablauf flüssig ist und voller interessanter Überraschungen steckt, denn ansonsten würde die Motivation bei solch trockenem Stoff doch sehr schnell nachlassen. Ach ja, praktikabel ist das Game auch per DFÜ-Modus. Mittels einer Schnittstelle können zwei Mitspieler per Telefon mit entsprechend vielen Computergegnern an ein und derselben Börse spielen. Natürlich läßt sich jeder Spielstand abspeichern. EXPERT SOFTWARE hat sogar daran gedacht, daß das Game für ein doppelseitiges Laufwerk auf eine Diskette überspielt werden kann, und daß es auf Festplatte zu installieren ist.

Auf langfristige Sicht wird es eine Zusatzdiskette mit vielen neuen Ereignissen geben, welche den Spielspaß auch für die Zukunft nicht abreißen läßt.

WALL STREET WIZARD ist eine etwas abgewandelte Form purer Börsenspiele, die allen „just for fun"-Börsianern mit Sicherheit durch die etwas lebhaftere Gestaltung in der Abhandlung gut gefallen wird. *U.W. / mats.*

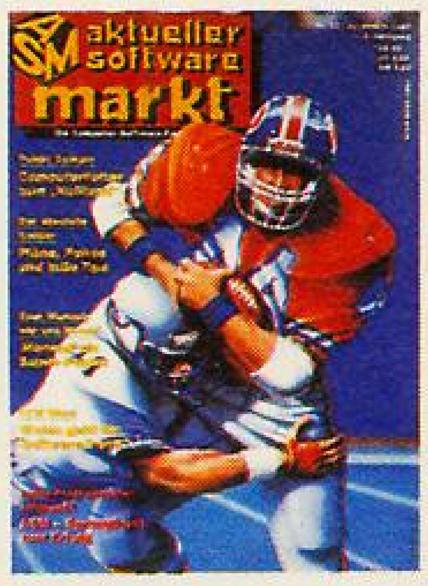
Grafik	9
Technik	10
Handhabung	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	10

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!


10/87


11/87


12/87


4/88


5/88


7/88


9/88


10/88


11/88


12/88

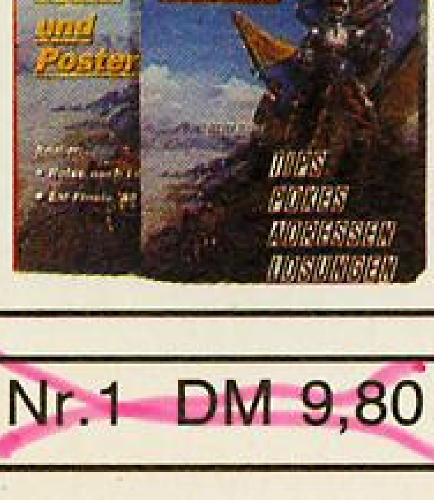

1/89


2/89


3/89

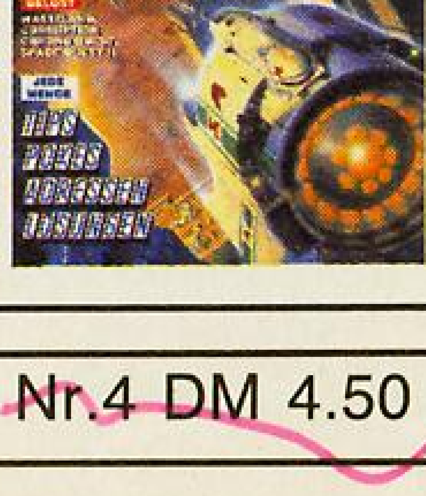
SONDERHEFTE - ASM

= HABEN
= UNBEDINGT HABEN


Nr.1 DM 9,80


Nr.2 DM 7,50


Nr.3 DM 7,50


Nr.4 DM 4.50

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

Beliebtes aus australischen Landen

Programm: The American Civil War – Vol. III/McArthur's War, **System:** C-64, Apple II, **Preis:** je ca. 50 Mark, **Hersteller:** SSG, Australien, **Muster von:** CSJ-Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4.

Nach den bereits im Oktober vorgestellten Programmen der australischen Softwarefirma **SSG**, erschienen nun wieder zwei neue Strategiespiele für den C-64, welche ich hier einmal vorstellen möchte. Die Titel der Programme lauten **THE AMERICAN CIVIL WAR – Vol. III** und **McARTHUR'S WAR.** Der amerikanische Bürgerkrieg ist ja ziemlich bei allen Strategiespielprogrammierern ein beliebtes Thema, und die hier vorliegende Version behandelt die letzten Kriege aus dem Zeitraum von 1864-65. Sechs Kriege sind in dieser Strategieversion zusammengefaßt:
1. Battle of Wilderness/ 2. Spotsylvania/ 3. Cold Harbour/ 4. Atlanta/ 5. Franklin/ 6. Nashville.
Das Spielsystem ist identisch mit den Vorläufern, und auch die Grafik hat sich nicht verändert. Gewöhnungsbedürftig ist wie auch schon zuvor die Übersicht und Handhabung bei der Vielzahl der verschiedenen Menues, die für die Spielsteuerung maßgeblich sind. Hier muß der Einsteiger in aller Ruhe die im ausgezeichneten Begleitheft beispielhaft dargelegten taktischen Züge ausprobieren und üben, damit er später in der ernsthaften Simulation nicht ständig das Nachsehen hat! Jeder Truppenteil läßt sich individuell steuern, und über spezielle Menuepunkte ist man auch in der Lage, den Spielablauf ein wenig zu vereinfachen (z.B. kann man auf dem Bildschirm nach Wahl auch die gegnerischen Armeen sichten, die einem normalerweise sonst in der Realität verborgen bleiben, weil sie durch die Entfernung oder Topographie verdeckt sind).
Wie bereits erwähnt, hat sich am Spielablauf und -aufbau nichts verändert; lediglich die Szenarien sind neu hinzugekommen. Bevor ich nun zum zweiten Programm überleite, noch zwei Tips zu „The American Civil War": 1. Battle of Wildness = Haben Sie die Seite der „Unions" übernommen, besteht Ihre erste Aufgabe darin, das Verrücken der A. P. Hill's Corps-Einheiten zu verhindern. Diese sollten es nicht schaffen, das Gebiet um die „Brock Road" zu erreichen. Nur dann sind Sie in der Lage, auch selbst offensiv angelegte Spielzüge einzuleiten. Der Norden hat zwar die Initiative, aber seien Sie auf der Hut vor dem Anmarsch „Longstreets" am zweiten Tag! Falls Sie es nicht schaffen, die „Brock Road" zu kontrollieren, werden Sie wahrscheinlich das Spiel verlieren.
2. Spotsylvania = Haben Sie die Seite der „Confederates" gewählt, übernehmen Sie nun die Rolle von General Lee. Vorrangig müssen Sie darauf achten, keinen Meter Boden preiszugeben. „The Bloody Angel" in der Nähe von „McCoull's Farm" wird möglicherweise den Angriffen der Nordstaaten zum Opfer fallen, aber versuchen Sie Ihr Möglichstes, das Gebiet wieder zurückzuerobern!
Wenn's allmählich eng wird und die Nordstaaten noch nicht über die Westseite des „Po River" vorgedrungen sind, sollten Sie als Gegenpol doch mal eine „Extra-Reserve" entweder mit „Heth's" – oder „Mahones"-Divisionen aufbauen. So halten Sie noch einen wichtigen Trumpf in der Hinterhand.
„McArthur's War", das zweite Strategiespiel, beinhaltet verschiedene (acht an der Zahl) Szenarien aus dem Koreakrieg der USA zwischen 1950-53.
1. Across the 38th'/ 2. Taejon/ 3. Nakton Bulge/ 4. Unsan/ 5. Chongchon/ 6. Chosin Reservoir/ 7. Chipyong/ 8. Imjin.
Wer bereits vielleicht das schon im Sommer vorgestellte Programm *Halls of Montezuma* besitzt, kann davon ausgehen, daß sich am Spielsystem und der Menuesteuerung bei „Mc Arthurs War" nichts geändert hat. Es sind lediglich acht neue – wie immer bei SSG, historisch genauestens recherchierte – Schlachten hinzugekommen! Jedes Szenario beinhaltet bis zu maximal 99 Spielzüge. Es gibt an jedem Tag bis zu 4 strategische Aktionen auf jeder Seite, so daß ein gesamtes Szenario höchstens 25 Tage dauert. Ihre Soldaten sind in verschiedene Einheiten unterteilt, welche Sie gezielt einzeln steuern können. Übergeordnet agiert man mit Regimentern (jeweils 4 Bataillone ergeben ein Regiment). Insgesamt stehen jedem Spieler bis zu drei Divisionen mit zusammen 60 Bataillonen zur Verfügung. Es gibt 14 verschiedene Bataillonstypen, von einfacher Infanterie bis zu Ausmaßen von 39 x 28 Feldern.
Verschiedene Terraintypen verdeutlichen die Topographie des Geländes, auf dem die Schlachten stattfinden. Für Erfolge oder Teilerfolge werden „Victory Points" verteilt. Sie müssen, um zu gewinnen, am Ende der Spielzeit ein meßbares Übergewicht auf Ihrer Seite haben. Das Programm bietet (wie auch alle übrigen SSG-Spiele) die Möglichkeit, allein gegen den Computer oder zu zweit mit einem Freund zu spielen. Es gibt eine Reihe von Menuepunkten, die es dem Anfänger ermöglichen, gewisse Vorteile für sich in Anspruch zu nehmen, um nicht gleich sang- und klanglos unterzugehen. Mit fortschreitendem Spielablauf wird man jedoch immer sicherer und kann somit auch die härteren Nüsse knacken.
Der größte Pluspunkt bei den SSG-Programmen ist nach wie vor der Editor „Warplan + Warpaint". Hiermit ist man in der Lage, beliebig viele eigene Ideen umzusetzen. Die Grafik der beiden Spiele ist schlicht, aber jederzeit, vor allem durch das Abschalten bestimmter Topographiesymbole, übersichtlich. Die Handhabung ist zu Beginn relativ kompliziert, stellt sich aber bei zunehmender Spielpraxis als absolut logisch dar. Technik und Strategie sind gut, könnten aber noch etwas informativer sein. Die Moral der Truppenteile bzw. die physische Konstitution ist nicht jederzeit ausreichend abfragbar. Ansonsten ist jedes Szenario bis ins Detail dokumentiert und durch aufwendige Karten oder Grafiken im Handbuch illustriert. Der Spielwert ist vor allem durch den Editor sehr hoch, da später auch eigene Szenarien gestaltet werden können.
Das Preis-/Leistungsverhältnis ist unterm Strich als durchaus gut zu bewerten. Abschließend bleibt nur noch der Hinweis, daß bislang alle SSG-Spiele überzeugen konnten und eigentlich jeder Strategiefan mindestens eines der Programme in seiner Sammlung haben sollte! *U.W.*

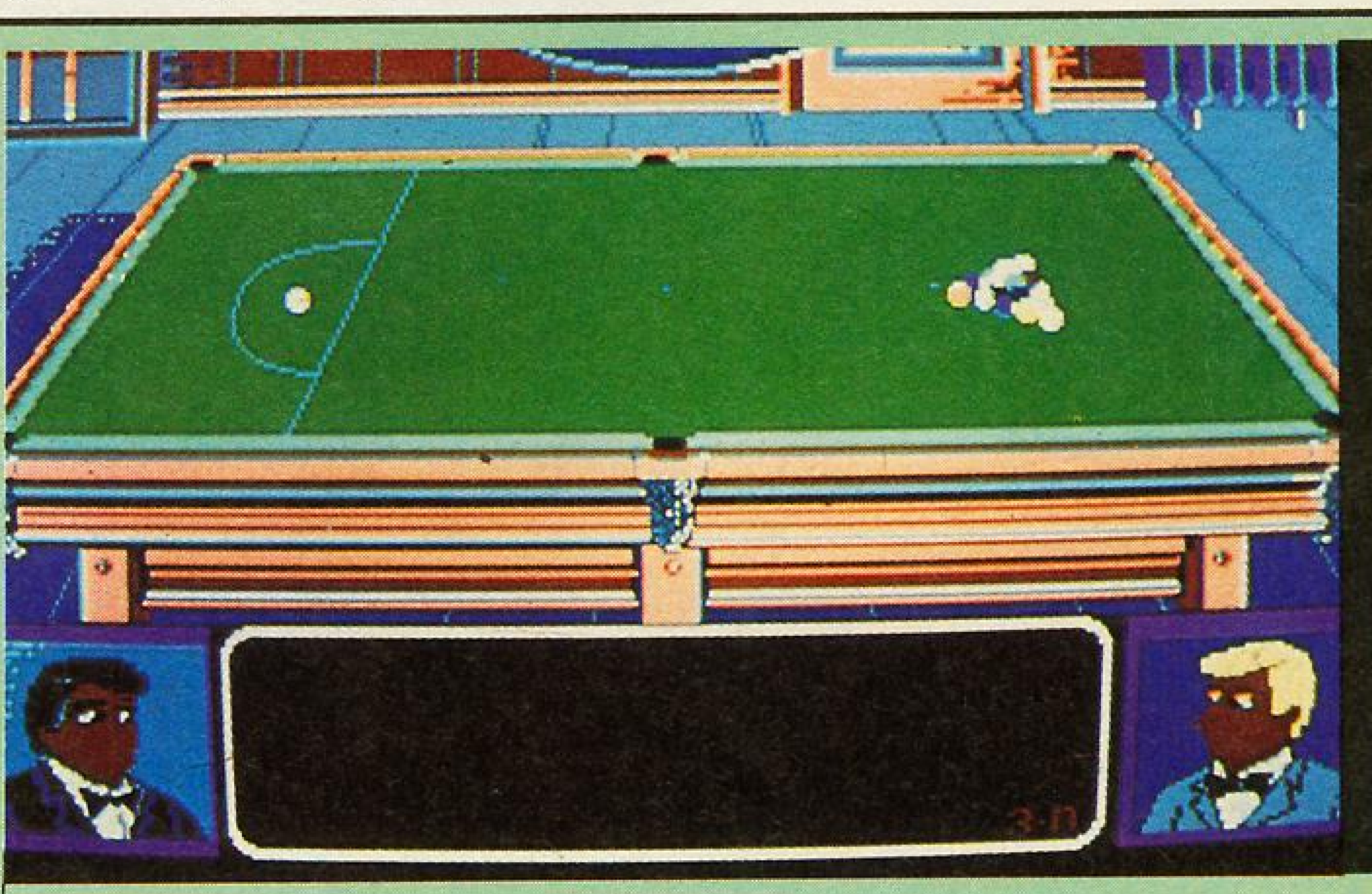
Gesamtbewertung beider Programme:

Grafik	**6**
Handhabung	**8**
Strategie	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

'Ne Partie gefällig?

Programm: Rack 'em, **System:** IBM PC (getestet), C-64, **Preis:** IBM ca. 60 Mark, C-64 ca. 45 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts/Accolade, **Muster von:** Electronic Arts/Rushware.

Wenn es ein Gegenstück zum Schach, dem Königlichen Spiel, gibt, dann ist es Billard, egal, welche Variante man bevorzugt. Denn wie kaum einem anderen Spiel hat man hier die Möglichkeit, Augenmaß und Geschick mit Strategie und taktischer Finesse zu kombinieren. Und so wird es die IBM- und C-64-User freuen, daß das amerikanische Software-Team **ACCOLADE** (Vertrieb: **ELECTRONIC ARTS**) ihnen eine Simulation dieses Sports präsentiert, die in fast allen Belangen zu gefallen weiß.
RACK 'EM bietet eine Fülle von Spielvarianten. Der User kann wählen zwischen dem „Eight Ball Pool", der hierzulande wohl geläufigsten Variante, dem „Straight Pool", „Nine Ball Pool" und dem „Snooker", der in England bevorzugten Variante. Zusätzlich kann man sich mittels „Custom Game" noch Varianten mit eigenen Regeln schaffen. Die Bedienung des Programms, das ist erfreulich, ist einfach und in kürzester Zeit in



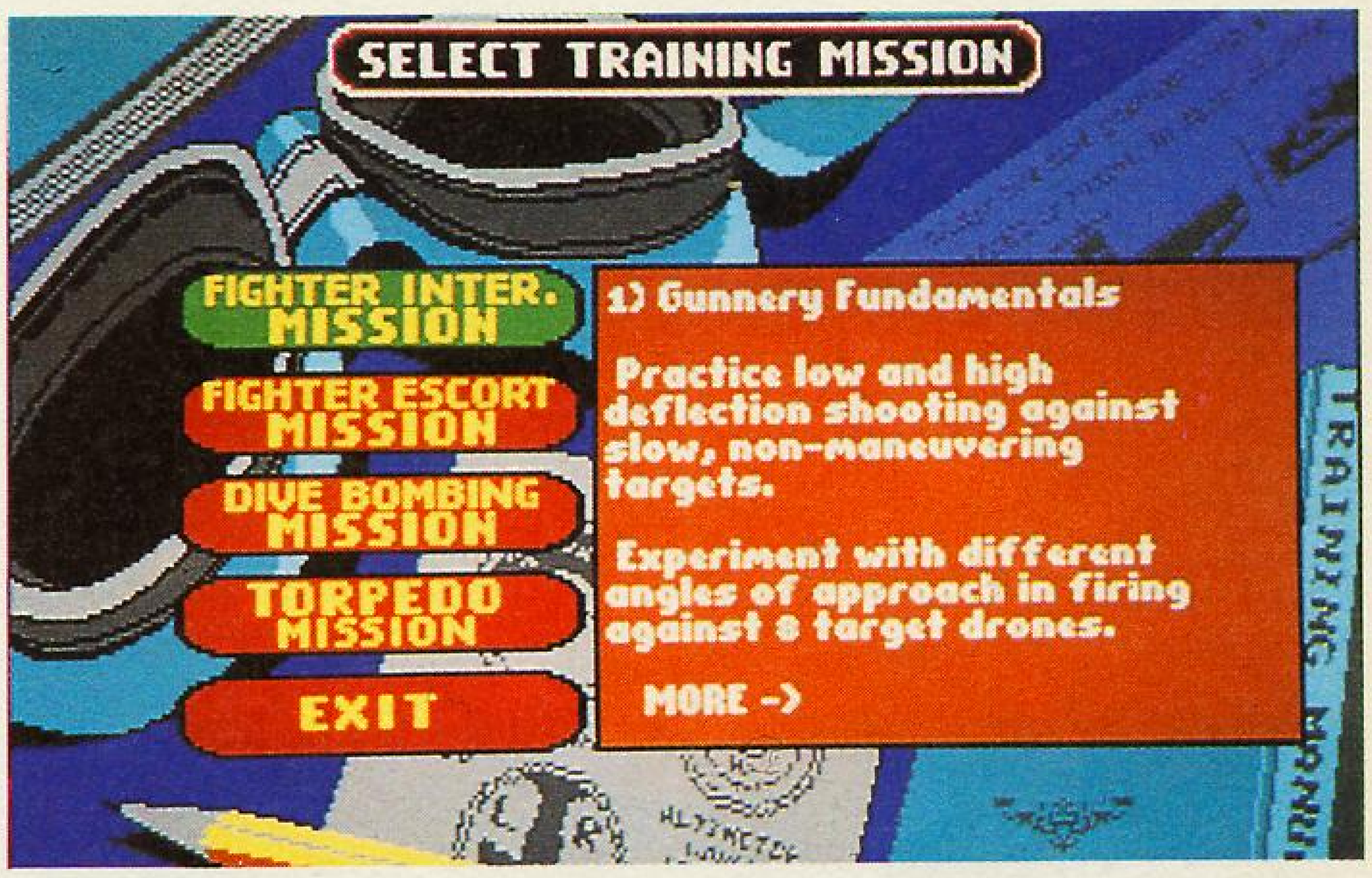
Gediegene Atmosphäre: Billard auf dem IBM PC.

den Griff zu bekommen. Mittels Cursortasten wählt man den zu spielenden Ball und bestimmt auf gleiche Art und Weise den Anspielpunkt. Jede Eingabe wird mit der Enter-Taste bestä-

REIN IN DIE KISTE, UND AB IN DIE LÜFTE

Programm: Battlehawks 1942, **System:** IBM PC, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Lucasfilm Games, **Muster von: Lucasfilm.**

Ok.,Ok., ganz so einfach wie ich es mir in der Überschrift gemacht habe, ist es nicht, aber BATTLEHAWKS 1942 ist auf jeden Fall ein Programm, das sich zu spielen lohnt.
Gut, nachdem man das Game geladen hat bekommt man mehrere Menüs nacheinander geliefert, mit deren Hilfe man auswählen kann, was man gerne zuerst machen würde.
Das ca. 130 Seiten starke englischsprachige Handbuch, gibt über die verschiedensten Optionen, die dieses Game beherbergt, ausreichend Aufschluß. Trotz dieses Handbuches will ich es mir aber nicht nehmen lassen, hier einige der interessantesten Punkte näher zu erläutern.
Ohne dieses Handbuch ist es absolut unmöglich, dieses Spiel zu beherrschen, weil man schon an der Tatsache scheitert, daß man für jede Mission einen Code eingeben muß. Dieser Code ist in Form von Flugzeugen im Programm enthalten, und das geht so: Der Spieler sieht auf dem Monitor ein bestimmtes Flugzeug. Nun muß man auf den Seiten 35 bis 65 nachschauen, um welches Flugzeug es sich handelt. Hat man das Flugzeug gefunden, welches der Grafik auf dem Monitor entspricht, gibt man den Namen ein, der im Handbuch über besagtem Flugzeug steht (z.B. S. 39 Carrier). Das Flugzeug (im Spiel) kann nun über Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Die Steuerung bleibt immer die gleiche, egal ob man noch im Training ist oder schon eine Mission zu bewältigen hat. Bei Joystick und Maus ist die Steuerung wie gewohnt (Maus ist etwas unhandlich) über die Tastatur steuert man über die Cursortasten, geschossen wird mit RETURN oder SPACE. Zu Beginn einer Mission oder eines Trainings kann man sich über die verschiedensten Dinge informieren. Der Zustand oder die Ausrüstung des Kampfbombers, die besten Flieger, die eigenen Leistungen und so weiter.
Im Handbuch auf Seite 54 kann man, vor Beginn des Spiels einen Blick ins Cockpit werfen, damit man sich dort auskennt, wenn das Game beginnt. Sollte man nämlich einmal in die Verlegenheit kommen, bzw. den Auftrag bekommen, ein feindliches Schiff bombardieren zu müssen, sollte man beispielsweise wissen, das man mit den Speed Brakes den Sturzflug bremsen kann. Dieser Fakt ist deshalb wissenswert, weil man dadurch länger Zeit hat, das Ziel zu fixieren und abzuschießen. Auch der Drehzahlmesser hat schon seinen Sinn, weil man nicht allzu lang, ohne einen Motorschaden zu erleiden, mit hohen Drehzahlen fliegen kann. Die Geschwindigkeit und damit auch die Motordrehzahl, kann mit „Plus" und „Minus" auf der Tastatur reguliert werden. Es besteht sogar die Möglichkeit den Flug aufzuzeichnen und anschließend wiedergeben zu lassen. Ist das eigene Flugzeug angeschossen worden, und man hat keine Möglichkeit mehr, noch einen Flughafen zu erreichen, kann man mit „J" den Schleudersitz auslösen, und in der Rettungsinsel seiner Rettung harren. Dabei will ich es jetzt mal belassen und mich den verschiedenen Missionen zuwenden. Insgesamt sind es vier Missionen, die man durchspielen kann. Als da wären: „Battle of the Coral Sea", „Battle of the Eastern Solomons", „Battle of the Santa Cruz Islands" and last but not least „The Battle of Midway". Diese vier Einsätze sind im Handbuch im geschichtlichen Kontext erklärt. Der Pilot erhält noch einige kurze Informationen und die Mitteilung, ob der „Ausflug" der Kategorie schwer, mittel, oder einfach angehört, und los geht's. Ach ja, das Ziel, auf das man anfliegen soll, wird dem Piloten mit genaueren Informationen wärmstens empfohlen. Dies hat auch seine Bedeutung, weil einem ganz schon warm unter der Kutte wird, wenn man sich ins Kampfgetümmel stürzt.



Man sieht sich als Spieler von einer großen Anzahl von feindlichen Flugzeugen umringt, gegen die man sich zur Wehr zu setzen hat. Um diese feindlichen Kampfbomber abzuschießen, muß man schon sehr geschickt fliegen können, weil man mit dem ganzen Flugzeug zielen muß (starr eingebaute Waffen). Um diese fundamentalen Flugkenntnisse erlernen zu können, sollte man sich mit den Seiten 70ff. auseinandersetzen, weil dort die verschiedensten Flugsituationen ausreichend erklärt sind. Schlägt man die Seiten 76ff. auf, findet man dort einige der wichtigsten Kampftaktiken, wie Dive-Bombing, Deflection-Shooting oder Torpedo-Bombing.
Diese Daten werden logischerweise auch zu den eigenen Maschinen gegeben, denn sonst hätte man keinen Vergleich. Die Informationen finden dann ihr Ende mit der Auflistung der verschiedenen Schiffstypen und deren Leistungsfähigkeit. Hat man dies alles in sich aufgenommen, kann man schon ziemlich sicher sein, einen guten Einsatz fliegen zu können. Tja, zum Sound wäre noch zu bemerken, daß dieser eigentlich nur aus Motor- und Schußgeräuschen besteht, die PC-typisch nicht besonders gut sind. Die Grafik hat mir eigentlich recht gut gefallen, weil sie schön klar gezeichnet ist, und auch das Scrolling ist recht gut gelungen. Alles in allem ist BATTLEHAWKS 1942 ein Programm, das der PC-Besitzer, der ab und an auch mal spielen möchte, sich schon zulegen sollte, weil dieses Game doch schon recht anspruchsvoll ist, auch wenn man vielleicht nicht ausgerechnet diesen historischen Hintergrund hätte nehmen müssen.

Jörg Heckmann

Grafik	9
Handhabung	9
Strategie	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

tigt. Wissen muß man nun eigentlich nur noch, daß man mit der Tab-Taste zwischen einem direkten und einem Bandenstoß umschalten kann. Alles weitere dürfte nun kein Problem mehr darstellen.

Die Bestimmung der Stoßstärke wurde ebenfalls gut gelöst. Man sieht einen Billardspieler (grafisch gut gemacht), der nach Druck auf Enter beginnt, den Arm hin und her zu bewegen. Meint man, daß die ideale Power erreicht ist, so drückt man erneut Enter und kann nun das Ergebnis seiner Eingaben beobachten. Neben der Möglichkeit, unter zwei Schwierigkeitsstufen zu wählen, bietet RECK 'EM noch einiges mehr. So können besonders schwierige und gelungene Stöße abgespeichert und später Freunden zu deren Erstaunen vorgeführt werden. Man kann eine ganze Reihe von Trickstößen abrufen und sich diese entweder anschauen oder sich selbst an der Lösung des Problems versuchen. Man kann von 3D- auf 2D-Darstellung umschalten, wo man nun den Tisch nicht mehr von schräg oben (übrigens in einer „echten Billardkneipe") sondern aus der Vogelperspektive (und dies ohne Kulisse) sieht. Druck auf F6 hält das Spiel an und ermöglicht, sich die Kugeln (mittels Cursortasten anzuwählen) näher anzuschauen. So ist es kein Problem, die Kugeln eindeutig zu identifizieren, die „Halben" beispielsweise von den „Vollen" zu unterscheiden.
So könnte man sagen, daß RACK 'EM ein gelungenes, rundum zufriedenstellendes Programm, zumal seine Grafik auf dem PC erstaunlich gut ausfällt.

Leider jedoch haben die Programmierer einem ganz wichtigen Punkt keine Beachtung geschenkt: Es ist nämlich nicht möglich RACK 'EM gegen den Computer zu spielen.

Stattdessen muß man, wenn man allein ist, die Aktionen beider Konkurrenten steuern; alternativ dazu kann man natürlich auch gegen einen Partner aus Fleisch und Blut antreten.

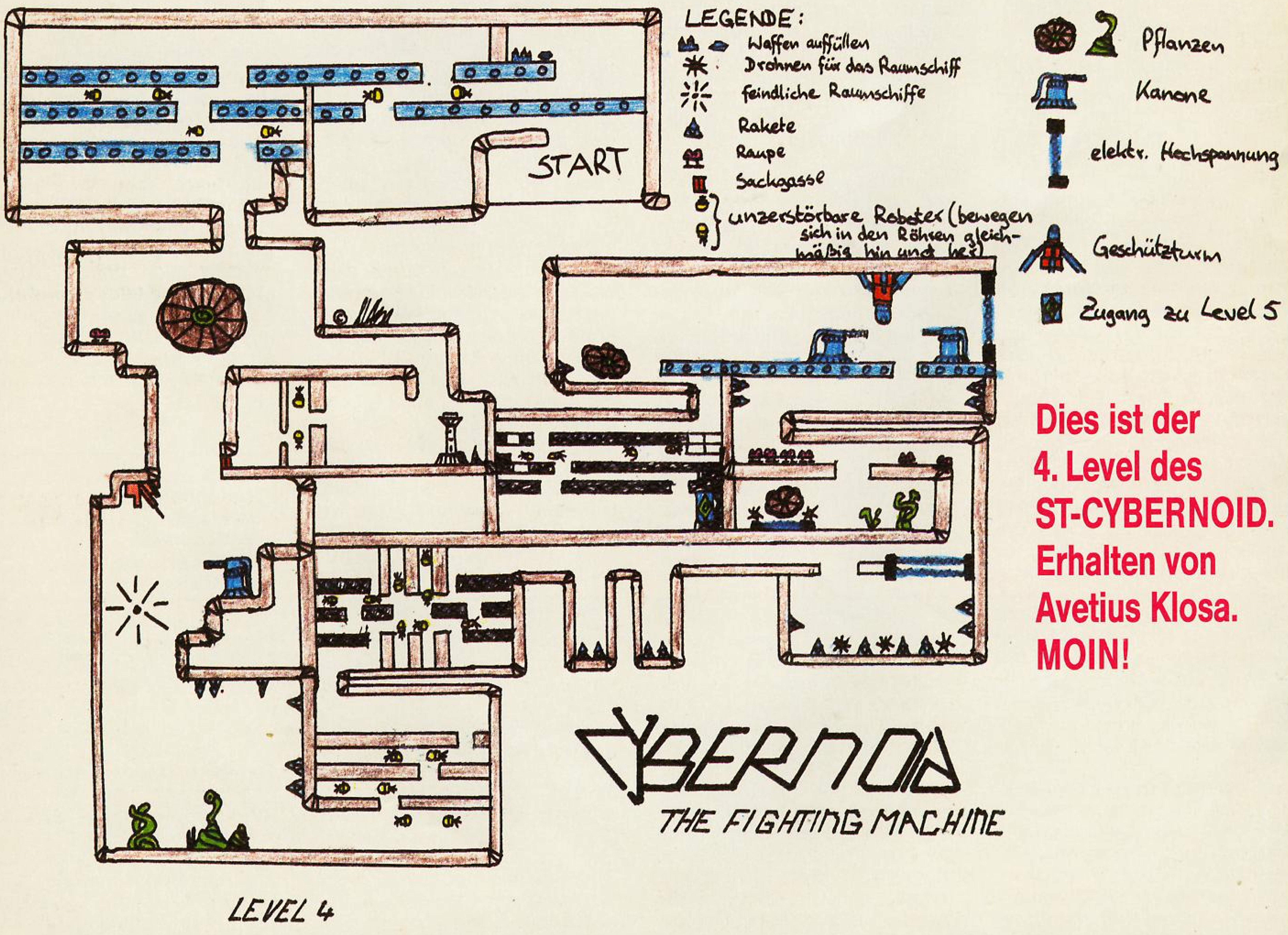
Einen besonderen Nachteil bedeutet dies deshalb, weil man sicher gerade bei diesem Spiel von dem Computer einiges hätte lernen können. Dies jedoch ist das einzige Manko eines Programms, das ansonsten uneingeschränkt zu überzeugen weiß. Wer sich an der fehlenden „One-Player-Option" nicht stört, sollte nicht zögern und unbedingt zugreifen. Eh' ich es vergesse: Die dem Spiel beiliegende Anleitung ist nicht nur informativ und erklärt leicht verständlich den Spielablauf wie auch die Regeln aller möglichen Varianten, sondern sie ist zudem in Deutsch verfaßt, und das ist halt immer besser. Na, denn: Gut Stoß!

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Animation	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9

SECRET SERVICE

Hallo, Freunde! In unserem Büro sind es im Moment 21 Grad Celsius, und es läuft eine prima Musik (was daran liegt, daß kaum jemand da ist – es kann sich also keiner beschweren). Pläne zu „LAST NINJA II" (kommt bald, großes Ehrenwort) haben wir inzwischen genug, ebenso wie Lösungen zu „ZAK MCKRACKEN". Nun ein kleiner Themensprung: Wir erhielten mehrere Briefe von Leuten, die sich beschwerten, weil sie meinten, in den Ergänzungen zu „ZAK MCKRAKKEN" ihre eigenen Formulierungen wiedererkannt zu haben (Interessant, nicht?). Zugegeben: Das Dankeschön hab' ich verschlampt. Tut mir leid! Ist hiermit hoffentlich ausgebügelt. So, dann stürzt Euch mal wieder drauf...ach ja, eine Kleinigkeit noch...Cyanis' Behandlung in der Kopfnuß (Bard's Tale III, ach...das dachtet Ihr Euch schon...) war vielleicht nicht ganz korrekt. Humaner ist es wohl, ihn zu heilen („REST", nachdem man beim Kampf vor ihm weggelaufen ist) und sich dann seine Geschichte anzuhören...Ach ja, als Allerletztes kommt nun doch noch unsere Adresse, und die geht so: ASM, Secret Service (oder Hint Hunt; je nachdem), Postfach 870, 3440 Eschwege. Also, quält Euch nicht, schickt's uns einfach!



Dies ist der 4. Level des ST-CYBERNOID. Erhalten von Avetius Klosa. MOIN!

Ein liebes Hallo an all die Leute, die in der Special Nr. 4 die mehr oder weniger angekündigte Anleitung zur Umrüstung des Blitter-TOS vermißt haben. Eigentlich hatten wir's ja auch so vorgesehn, aber wie das Leben so spielt...aber lassen wir das. Hier ist sie nun also, und ich kann nur betonen, daß wir nicht die geringste Verantwortung übernehmen können, da solche Dinge wirklich nur von Fummel-Experten getätigt werden sollten, die sich mit der Hardware ihres Rechners ganz gut auskennen. Man kann aber davon ausgehen, daß die Anleitung gewissenhaft erstellt worden ist, und dafür möchte ich mich auch besonders bei der Firma PS-Data in Bremen bedanken. So, jetzt geht's aber los.

Umrüstung von Blitter- auf Normal-Tos

Diese Anleitung betrifft die 1040er mit dem „Blitter-Tos" in zwei Rom-Bausteinen. Bei solchen mit sechs Rom-Bausteinen ist nur ein Wechseln der Bausteine lt. der Liste, die Sie unten finden.

Bitte beachten Sie, daß das Öffnen des Gerätes den Garantieverlust zur Folge hat!
Ziehen Sie unbedingt vor dem Öffnen des Gerätes den Netzstecker!

Zunächst sei gesagt, daß eine Umrüstung auf das TOS vom 06.02.86 nur nötig ist, weil einige Programmierer „unsauber" gearbeitet haben.
Aber was soll es, wir wollen ja auch etwas zu schreiben haben. Und Sie sollten sehr gut mit dem Lötkolben und sonstigen Werkzeugen umgehen können. Für weniger talentierte „Fummler" ist dieser Umbau nicht geeignet.

Aber nun gehts los !
Als erstes muß das Gerät zerlegt werden, dazu entfernen Sie alle Steckverbindungen am Rechner. Im Anschluß daran sämtliche Schrauben auf der unteren Seite. Legen Sie das Gerät danach wieder normal auf den Tisch, und nehmen Sie das obere Gehäuseteil, indem Sie es links anheben, herunter. Sie können jetzt auch die Tastatur herausnehmen (Stecker ziehen). Vor sich sehen Sie nun die Blechabschirmung, darunter rechts die Floppy und links das Netzteil. Die Floppy heben Sie nach rechts oben heraus und ziehen vorsichtig die Floppy heraus. Die beiden Schrauben an der Netzteilabdeckung sind dann herauszudrehen und die Blechlaschen geradezubiegen. Das Abheben der Abdeckung ist nun kein Problem mehr. Die Schrauben vorn am Netzteil und an der Gesamtabschirmung müssen nun heraus, dann das gesamte Innenleben vorne anheben und aus dem Gehäuse herausnehmen. Die Blechlaschen der Abschirmung geradebiegen, den Stekker vom Netzteil ziehen, es herausnehmen und die Abschirmung abzunehmen, ist der Rest der Demontage. Erst jetzt offenbart Ihnen der 1040er seine Geheimnisse.

Bei manchen Geräten sind alle Plätze für die ROMs gesockelt, bei anderen nur zwei. Bei denen, die nur zwei haben, müssen die fehlenden Plätze mit 28poligen DIL-Fassungen bestückt werden. Dazu müssen die Lötaugen mit einer Saugpumpe sorgfältig vom Lötzinn befreit werden, um dann die Fassungen aufzuheben. Achten Sie auf die Einbaurichtung (Kerbe). Achten Sie bei allen Lötarbeiten peinlichst genau darauf, daß Sie keine Lötaugen abreißen oder aber versehentlich Verbindungen zwischen den Lötaugen bilden. Dieses kann zu schweren Fehlern führen. Die Jumper A16, A17 und CE sind zu wechseln, dieses geschieht durch das Öffnen der Verbindung mit der Kennung IM und Setzen der Verbindung 256K, um die 256er ROMs zu selektieren. Wenn all diese Arbeiten erfolgreich beendet worden sind, können die neunen ROMs eingesteckt werden.

Die Reihenfolge:

HI O	enthält Rom	CO 263 04
HI 1	"	" 03
HI 2	"	" 02
LO 0	"	" 07
LO 1	"	" 06
LO 2	"	" 05

Bitte beachten Sie diese Reihenfolge, da sonst eine Funktion nicht möglich ist.

Nach einem erfolgreichen Testlauf können Sie das Gerät in umgekehrter Reihenfolge wieder zusammenbauen.

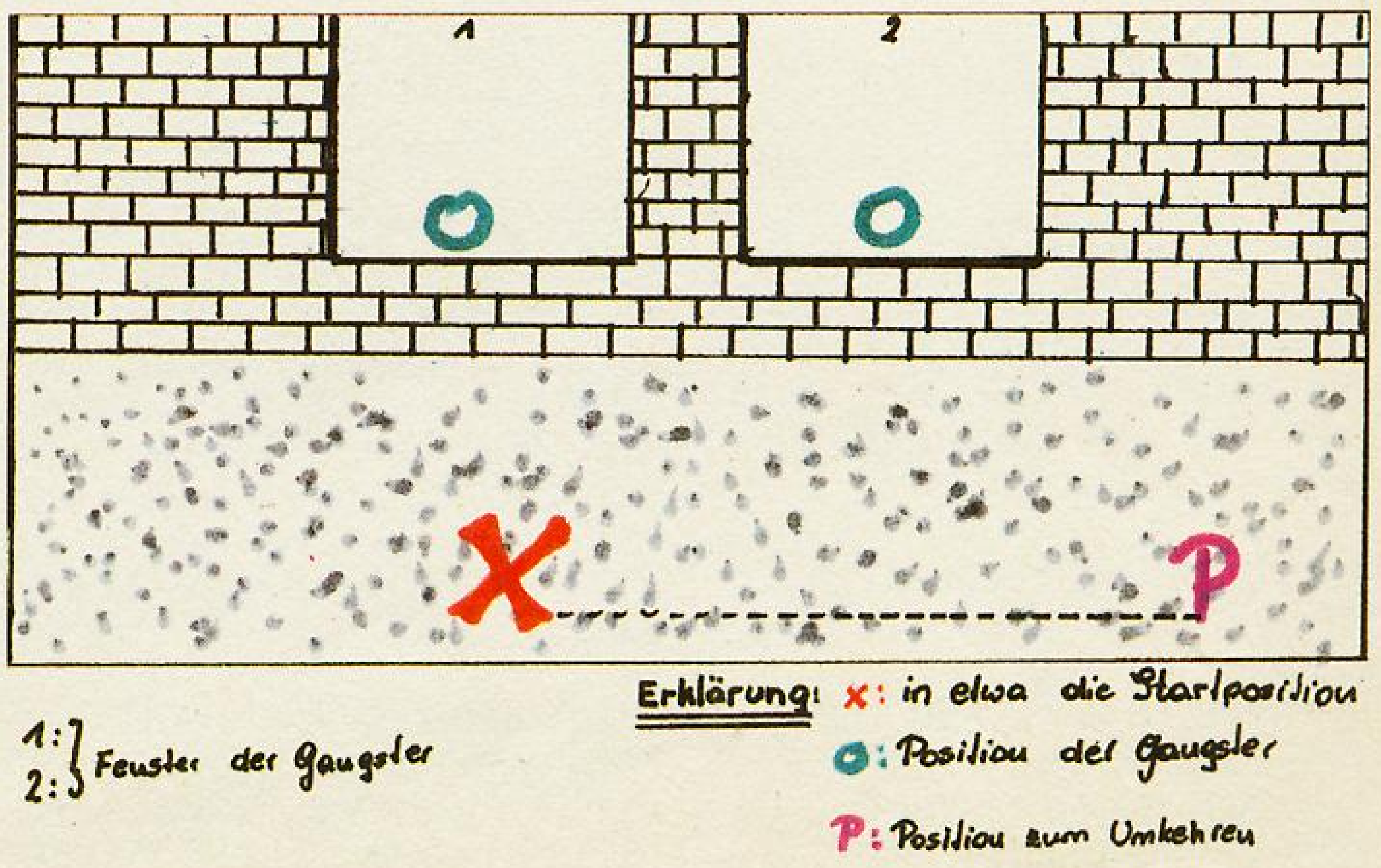
R. Pohl, W. Ries, Bremen

ROBO COP

written by GERRY

Level 1 für C 64

Hier haben wir gleich einen Tip zu **ROBOCOP**. Mit ihm kommt man im ersten Level und allen anderen Levels, die dieselben Hintergrundgrafiken benutzen. Also, man geht von der Anfangsposition (rotes Kreuz) aus bis zum Punkt P. Anfangs sind die beiden Gangster noch nicht am Fenster. Geht man aber zum Punkt P, erscheinen sie plötzlich am Fenster und fallen einem schwer ins Kreuz. Um das also zu vermeiden, geht man bis Punkt P und macht dann kehrt. Dann geht man unter Fenster Nummer zwei und macht den Fiesling mit zwei Schüssen „kalt". Dasselbe macht man mit dem Gangster in Fenster eins. Das wiederholt man nun solange, bis niemand mehr da ist. Achtung: 1.) Anfangs immer mit zwei Schüssen arbeiten, 2.) nie die Bonuspunkte vergessen, 3.) immer auf die Zeit achten. Letzte Anmerkung. Am Schluß muß man springen und beide Gangster mit einem Schlag erledigen, d.h. mit der Bonuswaffe beide Gangster auf einen Schlag neutralisieren. Dazu muß man zum Punkt P zurückgehen und dann springen. Und wenn's beim ertsen Mal nicht klappt, probiert man's einfach nochmal. Moin Gerry!



hint hunt

ULI

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Fragen gibt's genug: M.B. fragt: Wie kommt man im ersten Level von **SALAMANDER** (C-64) an dem Rad vorbei? (Uli und Otti meinen mal: Draufhalten!)

Frank Socke sucht Tips (oder eine Lösung) zu **REISENDE IM WIND** (Amstrad-Cassette).

Mario Zaccardi braucht Tips zu **EIS UND FEUER**: Wie schafft man den Zauberer im ersten Teil? Wie bekommt man die beiden Schwerter aus Feuer und das aus Eis und Feuer (??)?

Vier hoffnungsvolle (?) Abenteurer aus Steinhagen suchen ein bißchen Rat für **UNINVITED**: Wie kommt man an die drei Materialien (Gold, Silver, Mercury), aus denen man einen Schlüssel formen kann? Wie entsteht aus den drei Stoffen der Schlüssel? Wo findet man den *Pious Brother*?

WHERE TIME STOOD STILL: Wie kommt man an der würgenden Hand vorbei? Wie schafft man es, daß die Eingeborenen nicht angreifen? Wozu dient das rostige Messer?

Eine Frage zum Spiel **SPACE QUEST I** haben wir von A. Bartl. Wenn man das Spiel beginnt, ist auf der unteren Etage ein Aufzug zu sehen. Benutzt man jenen und durchquert die beiden Räume rechterhand, stößt man auf eine Aufzugtür. Wie kann man diese öffnen?

Bei **ULTIMA V** gibt es ein Rätsel, an dem Jens Wilke scheitert: *What is as tall as a house, as round as a cup, and all the King's horses can't draw it up?*. Wer weiß die Antwort und sagt sie uns auch?

Die gesuchten Tips werden in letzter Zeit öfter allgemein: Wie sieht's denn so bei **HEROES OF THE LANCE** aus?

So, jetzt gleich noch ein bißchen was zu **ULTIMA IV**: Gibt es einen Weg, durch die blauen *Magical Fields* zu kommen? Wo findet man die *Valor-Rune* und das *Magical Wheel*? Wozu dient der *Black Stone*? Von Michael Schiebelsberger.

Und wieder gab's jede Menge Fragen zu **OOZE**, und zwar von jeder Menge Einsendern. Hier sind nur ein paar: Wie befreundet man sich mit Ludus und Foltair? Wie kann man die Tür im Nordosten des Erdgeschosses öffnen? Wie kommt man an dem Ghoul vorbei? Wie befreit man Kunibert? Wie verbündet man sich mit ihm? Wie bekommt man das Seil (Armbrust?)? Was haben die Initialen auf dem Kopfkissen zu bedeuten? Wie kann man Feuer machen? Wie kommt man unversehrt auf den Friedhof? Für Antworten beinahe jeder Art sind wir dankbar!

Wie kann man bei **LEISURE SUIT LARRY** den Privataufzug im achten Stock öffnen?

LEISURE SUIT LARRY II: Wenn man die Geschichte mit dem Rettungsboot macht, was braucht man so alles an Gegenständen? Nach spätestens fünf Tagen macht Larries Kopf solche Geschichten nicht mehr mit. Man braucht also einen Hut oder etwas in der Richtung, aber wo bekommt man dies???

Von Bettina Orloff aus Glückstadt kommen folgende Fragen: An wieviel verschiedenen Plätzen kann man bei **PIRATES** Verwandte einsammeln? Wie kann man bei **KARATEKA** die Adler besiegen? (Tip: Naja, die Adler sind relativ leicht – ein gezielter Tritt genügt, wenn man weiß, wann sie erscheinen.)

Gibt's einen Cheat für **BUBBLE BOBBLE** auf dem C-64?

Der **WASTELAND**-Helikopter: Was? Wie? Wann? Wo? Warum?

Andrea Wagner aus Herten sucht einige Tips zu **TIME TUNNEL**, am besten eine Lösung...

Christoph Bächle sucht eine möglichst komplette Lösung zu dem Adventure **KNIGHT ORC**. Börries Gust hat's da schon etwas konkreter: Wie bekommt man die Leute auf seine Seite? Wo überall findet man Teile des Seils? Wie kommt man mit dem Seil über die Schlucht? Wie kriegt man den *Green Knight* tot?

Und **LEISURE SUIT LARRY II**: Wie geht es weiter, wenn man mit dem Aufzug auf der Spitze des Vulkans gelandet ist?

André Kohlstette aus Beckum sucht einen Cheat oder Poke zu **BOULDERDASH** auf dem CPC. Wer hat einen?

Eine Frage zu **ETERNAL DAGGER**: Wo ist im zweiten Level der Necromancer-Dungeons die Geheimtür, in der man (laut Skull) den Necromancer findet? Von Wolfgang Müller aus Wiesenbach.

Hans-Jürgen und Stefan suchen eine Lösung zu **MURDER ON THE MISSISSIPPI** (wir hatten schonmal 'ne Lösung in einer urig alten ASM (4/87), Fakten weiß ich jetzt aber leider nicht mehr...)

Jochen Vogel aus München kommt bei **LEISURE SUIT LARRY** nicht an den beiden KGB-Agenten am Strand vorbei. Was macht er falsch?

Eine Frage zu **NEUROMANCER** haben wir jetzt schon: Was hat die *Gas Mask*, die man sich bei Julius Deane („HARDWARE") besorgen kann, für einen Nutzen?

Eike Schmidt sucht Lösungen für folgende Adventures, mit deren Hilfe man die volle (!) Punktzahl erreicht: **SPACE QUEST I, II und POLICE QUEST**.

Für **THE LIVING DAYLIGHTS** werden von einem unserer Leser Pokes und Cheats gesucht.

Paul Fröhlich sucht den Weg auf den vierten Turm von **NEBULUS**.

User Jürgen sucht einen Cheat zu **THUNDERBLADE**.

Gleich ein ganzes Bündel Fragen zu **KING'S QUEST IV** hat Pit: Wie besiegt man den Riesen? Wie besiegt man den Troll in der Höhle? Was muß man bei der Hexe machen? Wie kommt man an das Zaumzeug für das Einhorn? Wofür braucht man den Knochen? Wofür braucht man den Fisch? Wie öffnet man in dem Geisterhaus die Falltür? Weil's so schön ist gleich noch zwei Fragen zu **MANHUNTER**: Wie kommt man im Prospect Park weiter? Was muß man machen, wenn man die Datacard erhalten hat?

Hansjörg Fetig aus Salzburg sucht einen Cheat oder Poke für **TRAZ**. Wer gibt ihm einen?

Nils Neumann aus Holzgerlingen möchte wissen, wie man bei **TASS TIMES IN TONETOWN** Opa von seinen Ketten befreien kann. (Man braucht dazu das Instrument, das man bei dem Interview mit den Musikern abstauben kann. Man muß auf ihm spielen.)

Cioffi John aus Schönbühl in der Schweiz kommt bei **PHANTASIE I** nicht weiter. Hier werden allgemeine Tips benötigt! Mit konkreteren Fragen schließt sich Volker Straheim aus Diepholz an: Wo findet man die 4 restlichen Ringe (D, E, F, I)? Wieso findet man im „Temple Of The Evil Dosnebian Clerics" nur zwei Ringe (G+H), obwohl in Scroll 3 geschrieben steht, daß hier drei Ringe zu finden sein sollen (gibt es ein besonderes Versteck?)? Wie kommt man in die „Fortress Of The Black Knights" herein? Wo findet man die Scrolls 10, 11, 17, 18?

Eine Frage zu **ULTIMA IV** hat Frank Minning aus Hohenakker: Er ist Avatar, hat den „Key", eine Party von 8 Personen, das „Word of Passage" („Corveramo") und wird trotzdem immer aus der „Chamber of Codex" hinausgeworfen. Warum? Hat es etwas mit dem „Pure Axiom" zu tun? Wenn ja, wie bekommt man es?

DESTINY KNIGHT ist auch noch nicht gelöst. Andreas Kolboom möchte wissen, worüber man den weisen Mann so alles befragen kann (außer den Tombs) und ob der „Stone Man" in der „Wilderness" noch eine besondere Bedeutung hat. Kann man die einzelnen Teile des „Wand" equippen? (Nein.)

... und ein paar Antworten

Die Antwort auf Mario Fellhölter's Frage nach den Juwelen bei **SHADOWGATE** beantwortet sich hier: Man findet sie zusammen mit dem weißen Juwel in einem Beutel. Dieser Beutel befindet sich hinter dem Wasserfall in einer Höhle (beim See). Kam von Marc & Lars Jülich!

Manfried Rauscher's **UNINVITED**-Teufel wird man auch los, und zwar so: Man holt sich das Kreuz aus der Kirche und „operated" es mit dem Teufel. Eine andere Lösung gibt es auch: Man öffnet den Wandsafe im Labor, indem man die Elementzahlen 79-47-80 eingibt. Aus dem Tresor nimmt man die Keksdose und legt den Keks (Dose mit Axt öffnen) im Trophäenraum auf den Boden. Der Teufel schnappt ihn sich nun, rennt weg und vergißt den Schlüssel, den man sich natürlich abgreift! *Matthias.*

Die *gold flower* von **ARAZOK'S TOMB** (1/89) ist ebenfalls gefunden worden. So gehe man vor: Vom Startpunkt aus geht man nach Norden und nimmt dort das Juwel aus dem Gürtel der Statue und setzt es in die leere Augenhöhle ein. Nun geht man in die Grube und von dort aus nach Norden, bis man auf eine Öffnung in einer Wand stößt. Durch diese geht man hindurch und schnappt sich erstmal die hier zu findenden Pilze. Hier nun geht es weiter nach Westen und man steht somit auf einer Weggabelung, auf der man die gesuchte Blume findet. Auch von Marc & Lars! Tach, wa?

Die flachen Wesen im dritten Level von **DUNGEON MASTER** kann man auf zwei Arten prima bekämpfen. Entweder tut man es mit sehr schnellen Ninja-Punches oder, falls man keinen Ninja hat, mit gezielten Gittern oder Türen. Als Schutz sollte man YA-IR-Schilde benutzen. Moin Michael!

Wer den Ballon bei **ULTIMA IV** noch sucht, dem sei geholfen. Man findet ihn in der Nähe des Dungeons HYLOTH (Koordinaten: K'I E'I). Man kommt am einfachsten dorthin, wenn man den Geheimgang in Castle Britannia betritt und neben dem Aufgang zum *Second Floor* nach links durch die Wand geht. Wenn man ca. zwölfmal nach links gegangen ist, kommt man zu einer Tür, die man mit einem *Magical Key* öffnet, um die hinter ihr liegende Treppe hinabzusteigen. Sie führt in den Dungeon HYLOTH. Im ersten Level des Dungeons sofort „Xit" benutzen, und sofort ist man am Eingang des Dungeons. Jetzt muß man nur noch um eine Felsnase herum und sieht schon den Ballon. Von Michael Schiebelsberger.

Die Sache mit dem Geld bei **KING'S QUEST III**. In dem Baum mit den Eicheln befindet sich ein Loch. Vor dieses stellt man sich und gibt *grab hole* ein. Dadurch erscheint eine Strickleiter, die man auch sogleich benutzt. Man sieht dann ein Baumhaus. Bevor man dieses betritt, sollte man abspeichern, da man nicht weiß, ob dessen Bewohner (Räuber!) gerade „anwesend" ist oder nicht. Im Haus wird man auf einem Tisch eine Börse entdecken, diese nimmt man (take purse). Falls man vorher schon einmal ausgeraubt wurde, findet man in der Truhe seine Sachen. Schönen Dank an Rüdiger Lüttke!

So, hier haben wir noch einmal ein paar Hilfen für **POLICE QUEST**. Die Sache mit dem Richter wird noch einmal erklärt: Nach der Einweisung in die *Narcotics Division* sollte man neben den Autoschlüsseln die Hoffman-Akte aus dem Aktenschrank und das FBI-Wanted-Poster vom Clipboard nehmen. Nun zum Gericht fahren. Zum Büro auf der rechten Seite gehen und zum Angestellten „talk to judge Palmer" sagen. Auf die Verneinung sollte man „it is important" antworten und auf die Rückkehr des Angestellten warten. Den Saal betreten und auf die Fragen der Richterin mit „Marvin Hoffman", „show file", „show poster" und „the tattoo" antworten. Nun erhält man das „No Bail Warrant", mit dem man zum Gefängnis fährt, um es dem „Jailer" zu geben. Hallo Elmar!

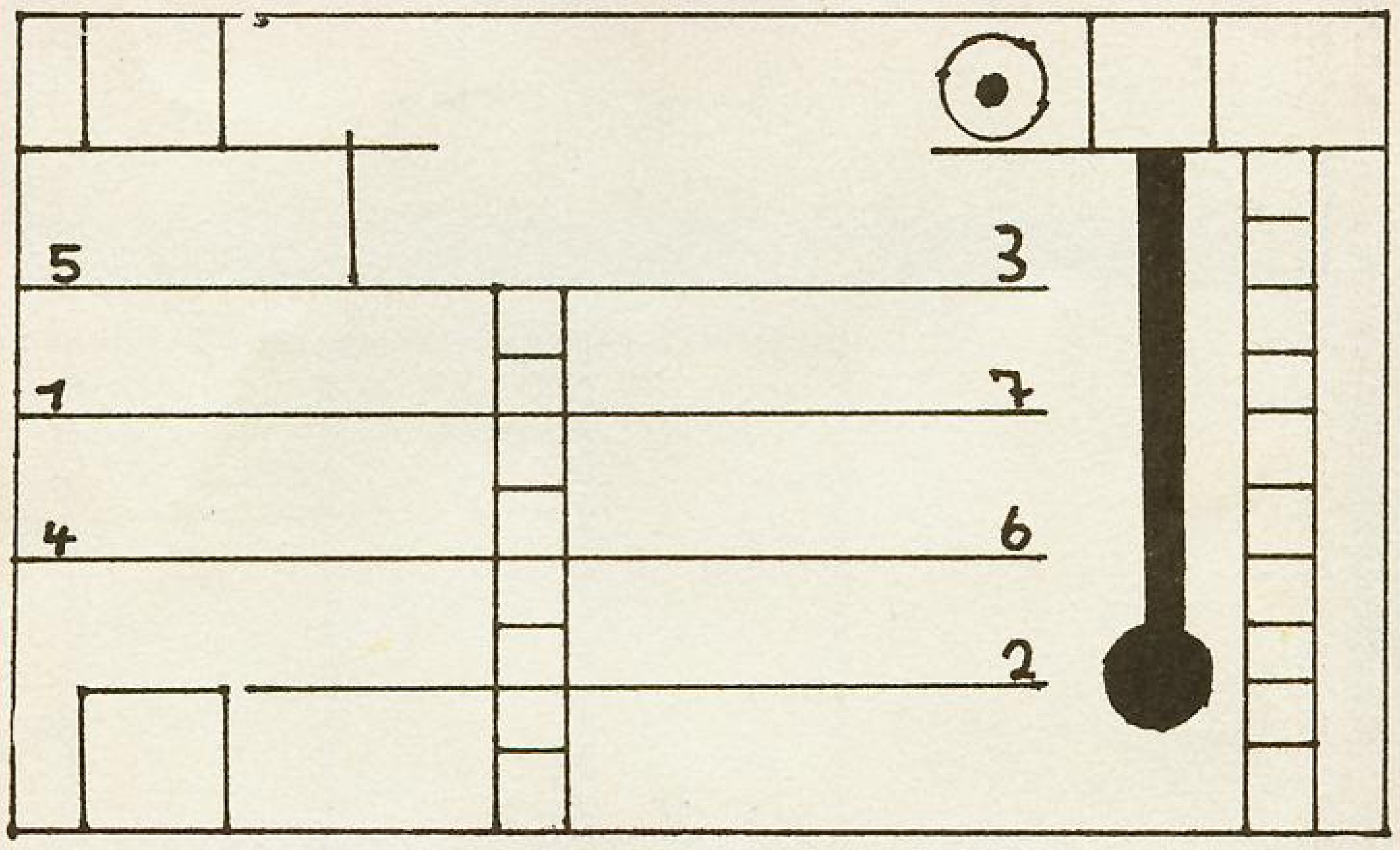
Die Antwort auf alles, was zu **LEGEND OF THE SWORD** gefragt wurde, haben wir ebenfalls von Rüdiger Lüttke. Wenn man also an dem Loch in der Erde steht, muß man *climb tree* eingeben. Oben am Baum steht das Wort *Bragglesticks*, welches man zur *Sphere* sagt. Auf der anderen Seite sagt man *Shubalooka*. Übrigens kostet die *Vampire Sphere* zuviel Blut. Bei der *Sphere* in der Ruine muß man den Ring vom „Hunter" an der Hand tragen. Bei der *Swamp Sphere* muß man die *Gold Coin* und den *Gold Key* zeigen. Die **Coin** muß man inder *Secret Passage* suchen. Den *Gold Key* findet man in den Troll-Höhlen. Danke!

Das Ordnen der Musikstücke bei **IMPOSSIBLE MISSION II** war ein Problem. So wird's gemacht: Man muß sich nach jedem Turm die Musikstücke anhören. Wenn man feststellt, daß das letzte Stück doppelt ist, spult man zurück (z.B. hat man vier Musikstücke und merkt, daß das fünfte Stück doppelt ist) und überspielt dann das zweite Stück (also das doppelte) mit einem neuen und spielt die nächsten Stücke dann wieder hinten dran. Das geht dann immer so weiter; die Stücke müssen dann nicht weiter geordnet werden. Von Christian!

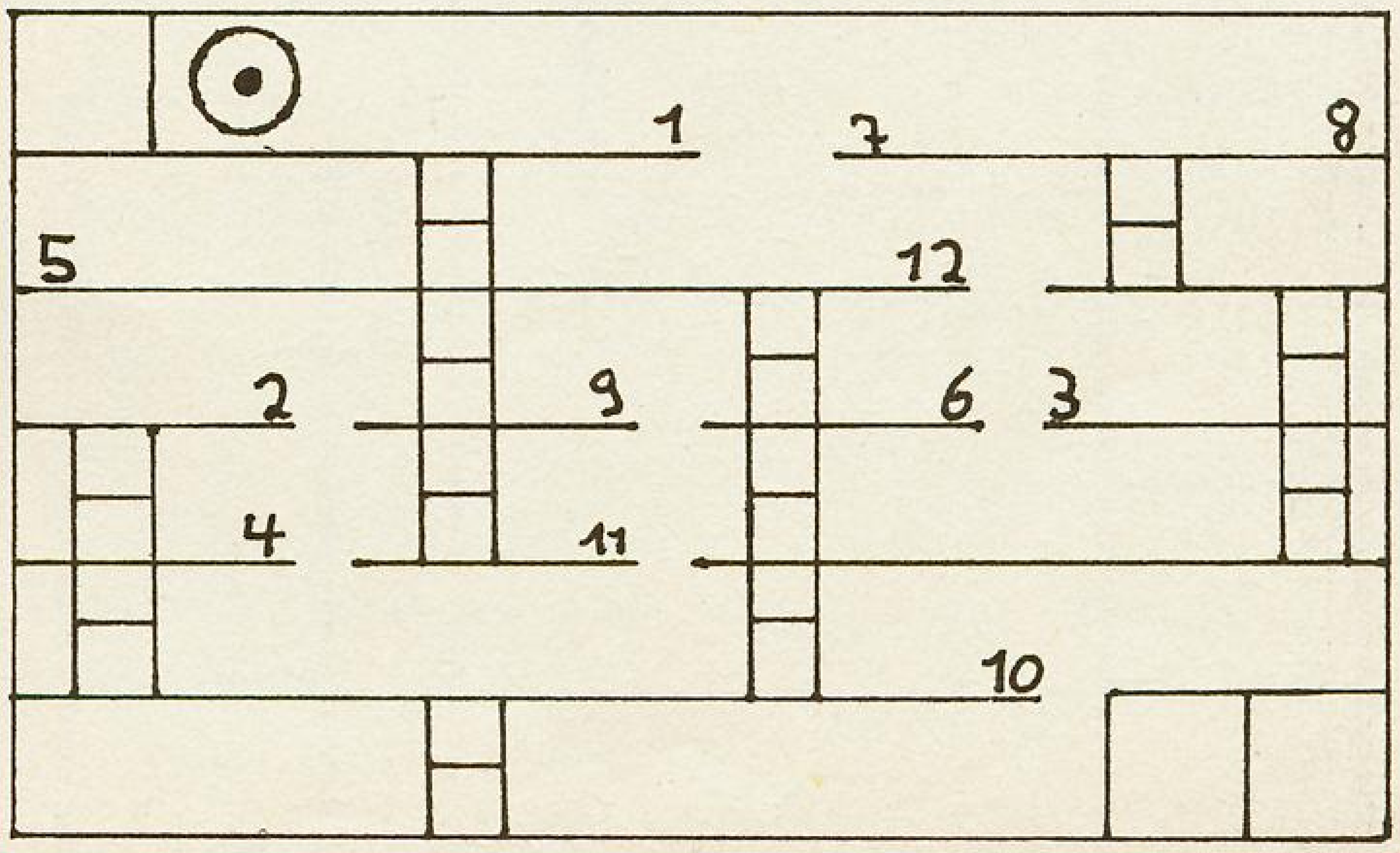
Hier schreibt uns jemand, daß man bei **ELITE** an verlassene Raumschiffe andocken kann. Man sollte genau über dem Schiff anhalten (und dann den Greifer einsetzen?). Das funktioniert nicht nur bei Raumschiffen, sondern auch bei Cargo-Containern. Man sollte aber sicher sein, daß die Raumschiffe auch verlassen sind...erhalten von Sharkman.

Die **METROID**-Frage findet ihre Antwort: Unten rechts in der Höhle, eine Tür, auf die Decke schießen, mit dem Eisstrahler das Ungeheuer lähmen und draufspringen. Das war's an sich schon!

Dies ist die Antwort auf die **NINJA**-Frage aus der 1/89: die erste Rolle befindet sich im ersten Level im dritten Ninja-Stein. Die zweite Rolle befindet sich im vierten Level; man muß dort sehr oft auf die linke Löwenstatue schießen. Die dritte Rolle findet man im sechsten Level. Man muß über die zweite Brücke gehen und den zweiten Busch berühren. Für die vierte Rolle ist ebenfalls ein Busch zu berühren, und zwar im zweiten Garten oben rechts (?). Um die fünfte Rolle im neunten Level zu finden, muß man sich rechts halten und ganz bis nach oben klettern. Schön' Dank an Christian Teichmann aus Göttingen!

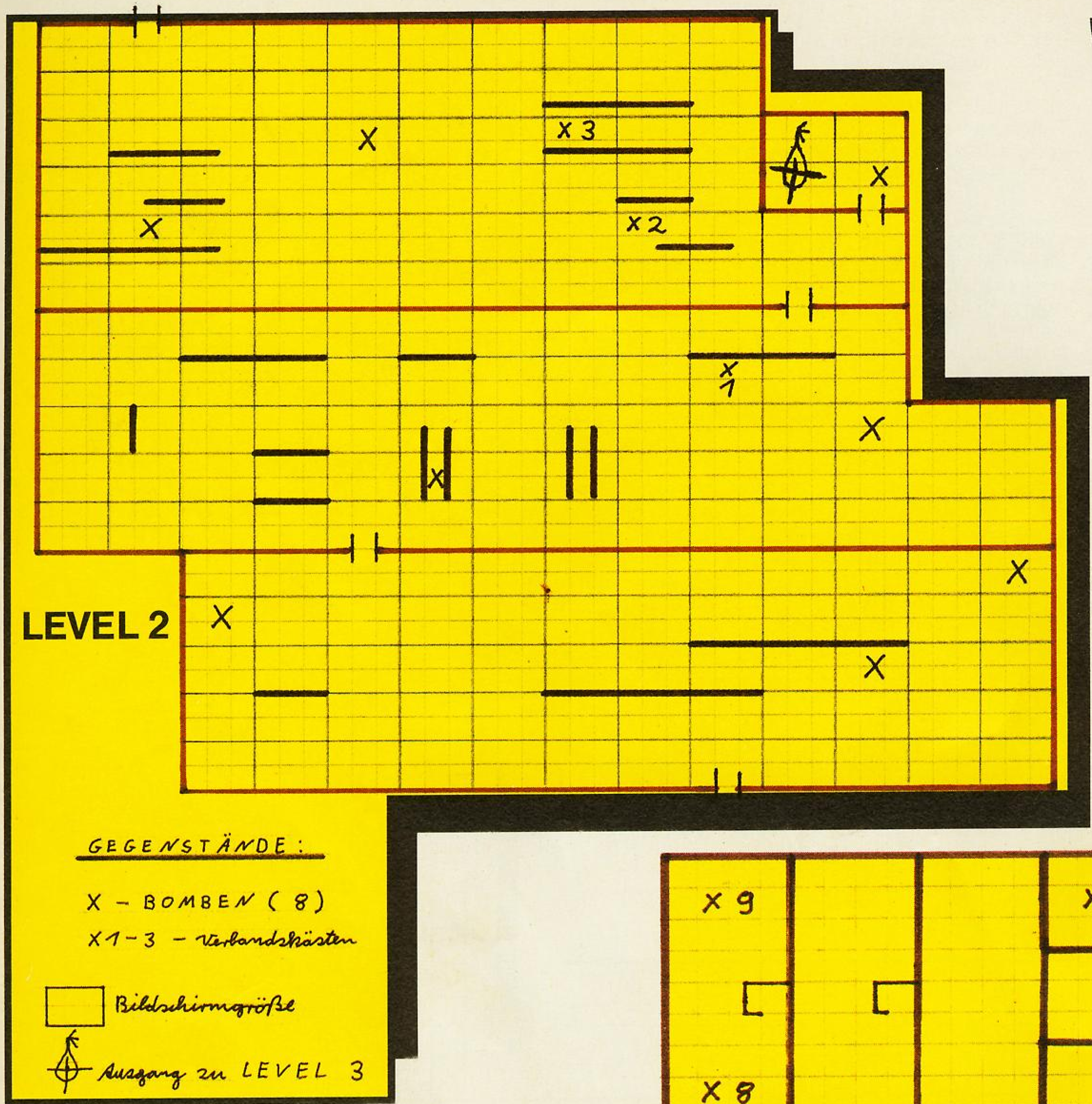


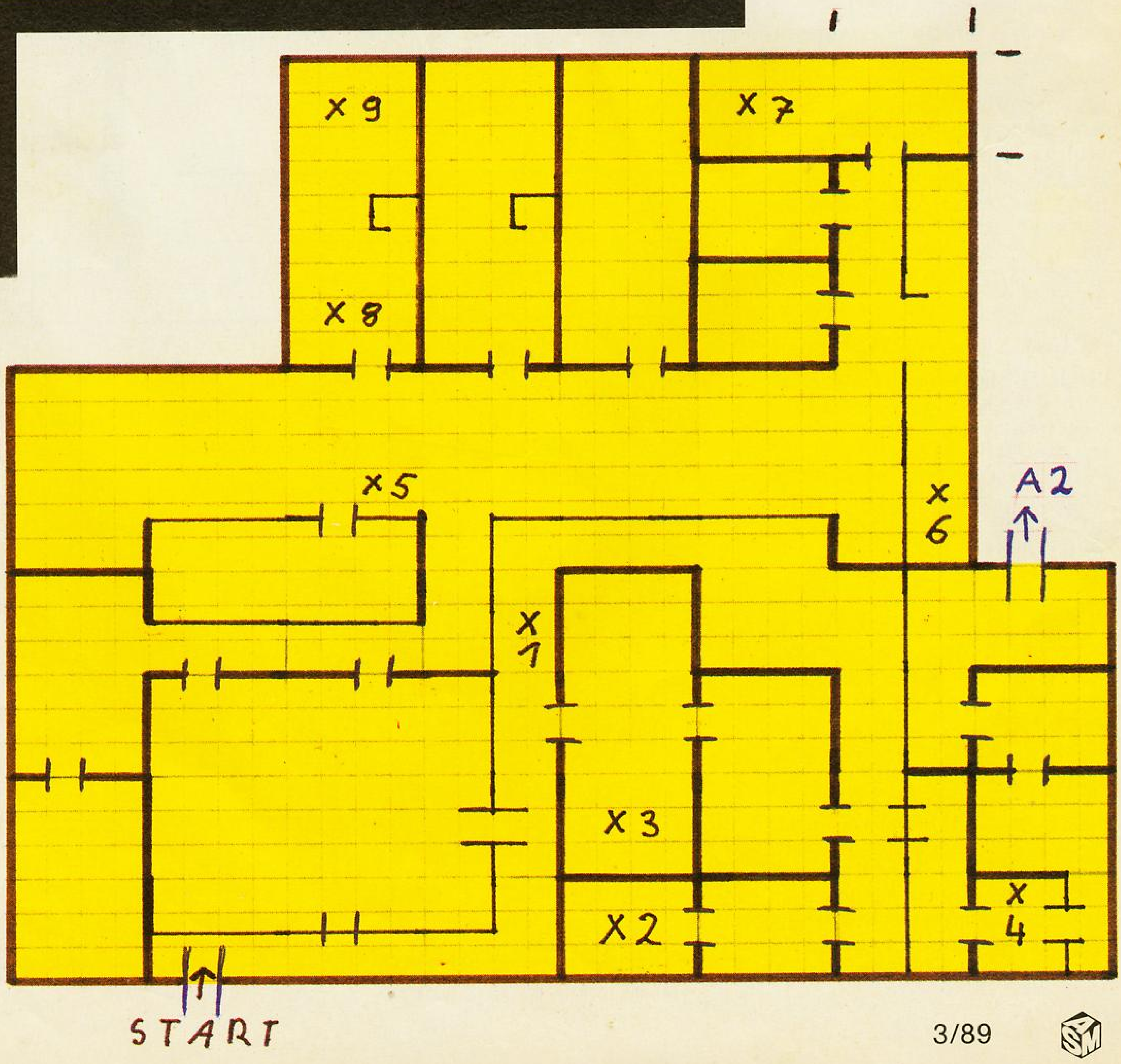
Kommen wir also zu den **CASTLES OF DR.CREEP**. Ein Hamburger Computerclub hat gefragt; die Antwort kommt in Form von zwei Skizzen, die recht eindeutig sein dürften. Vielen Dank hier gleich noch an alle Einsender!



»RAMBO 3«

RAMBO III: Ein paar Karten sowie Tips zu diesem Programm haben wir von Stefan Bloch aus Hamburg erhalten. Und so bringt's der Johnny: Mit Munition und Verbandszeug sollte man sparsam umgehen. Benutzt man die kleine Batterie mit dem Infrarotgerät, kann man im Abschnitt 4 die den Alarm auslösenden Infrarotstrahlen sehen. Wenn man die große Batterie mit dem Minensuchgerät im zweiten Abschnitt benutzt, hat man es erheblich einfacher. Man sollte möglichst leise Waffen verwenden. Ziel des ersten Levels ist es, möglichst alle Gegenstände einzusammeln und Colonel Trautman zu befreien. Im zweiten Level muß man alle acht Bomben entschärfen. Im dritten Level muß man lediglich alles niederballern, was sich einem in den Weg stellt. Zu Level 3 noch dies: Besonders auf die Minen achten! Hier nun aber die Karten:





= 1. Bildschirm größe

GEGENSTÄNDE:

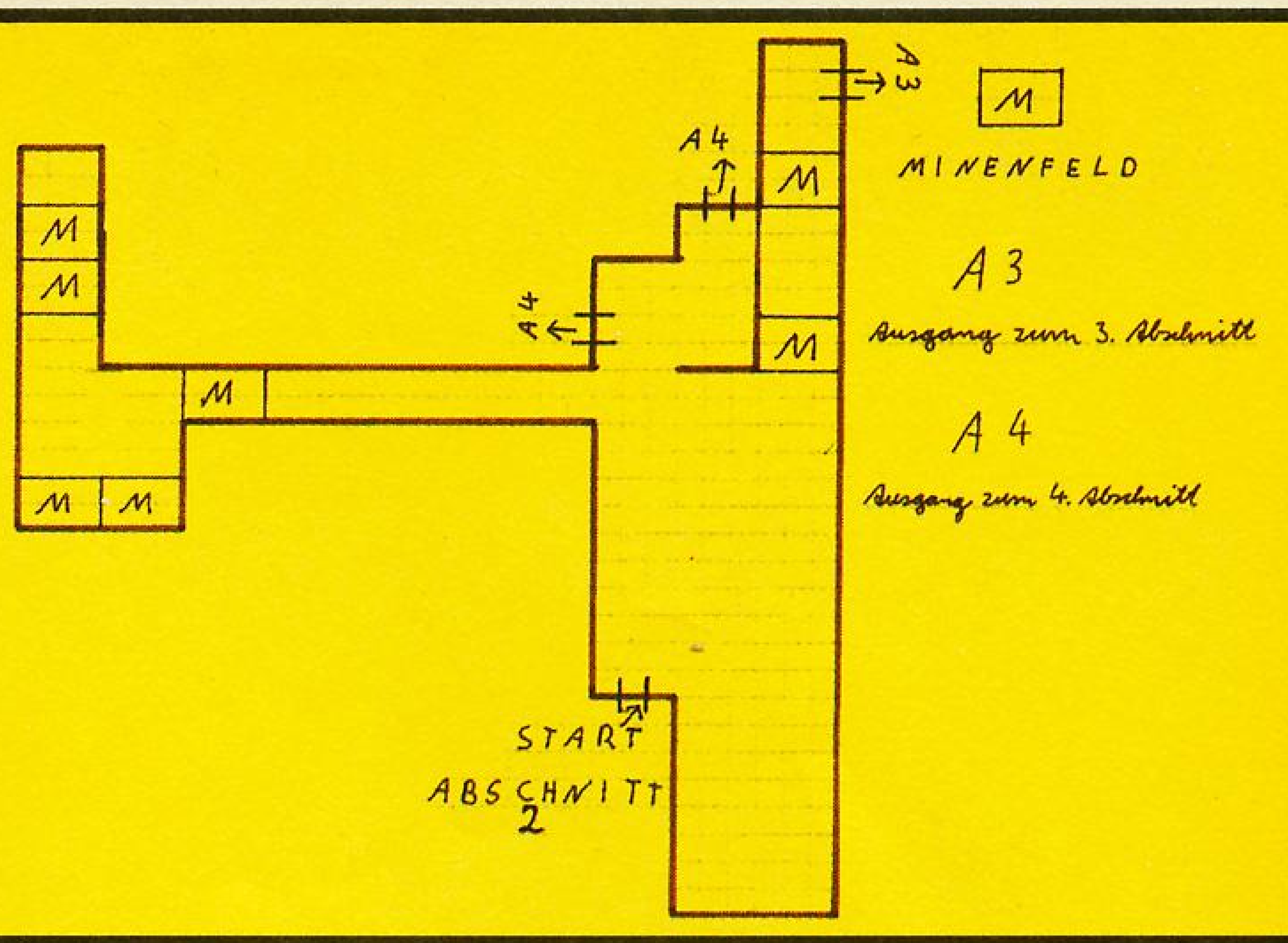
X 1 – Pfeil und Bogen
X 2 – Infra Rot Gerät
X 3 – Schalldämpfer
X 4 – Taschenlampe
X 5 – Batterie
X 6 – Schlüssel
X 7 – Schalter
X 8 – Minensuchgerät
X 9 – Verbandskasten

= II = Türen
A 2 – Ausgang zum 2. Abschnitt

ABSCHNITT 3 IM LAGER (2. Teil)

GEGENSTANDE:

X 10 – Munition
X 11 – Munition
X 12 – Verbandskasten
X 13 – M.P.
X 14 – Verbandskasten
X 15 – der Raum ist Dunkel
X 16 – Uniform
X 26 – Explosiv-Pfeile } erst nach Abschnitt 4 !
X 27 – Cornel Trautmann } erst nach Abschnitt 4 !
X 28 – Munition

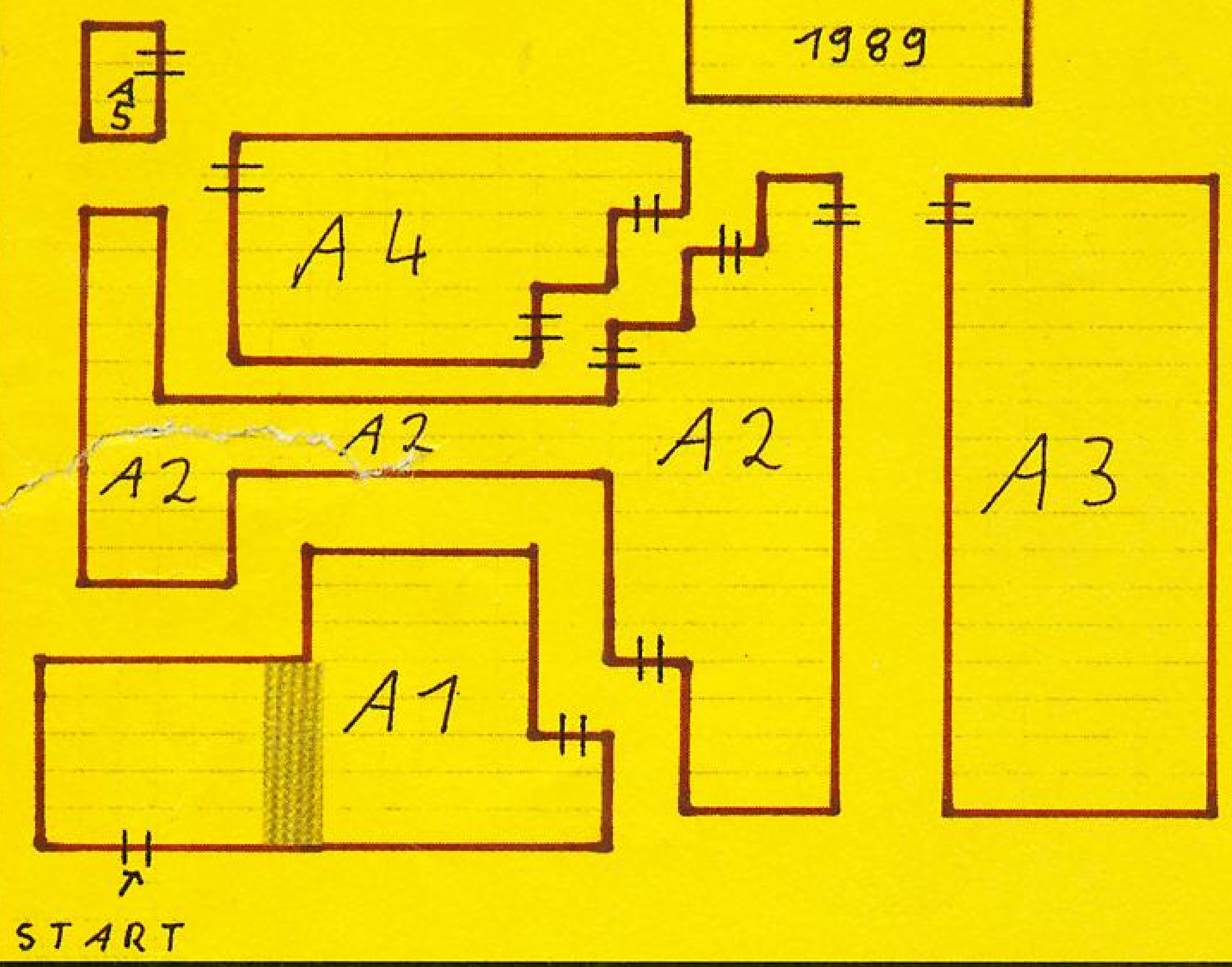


GEGENSTÄNDE

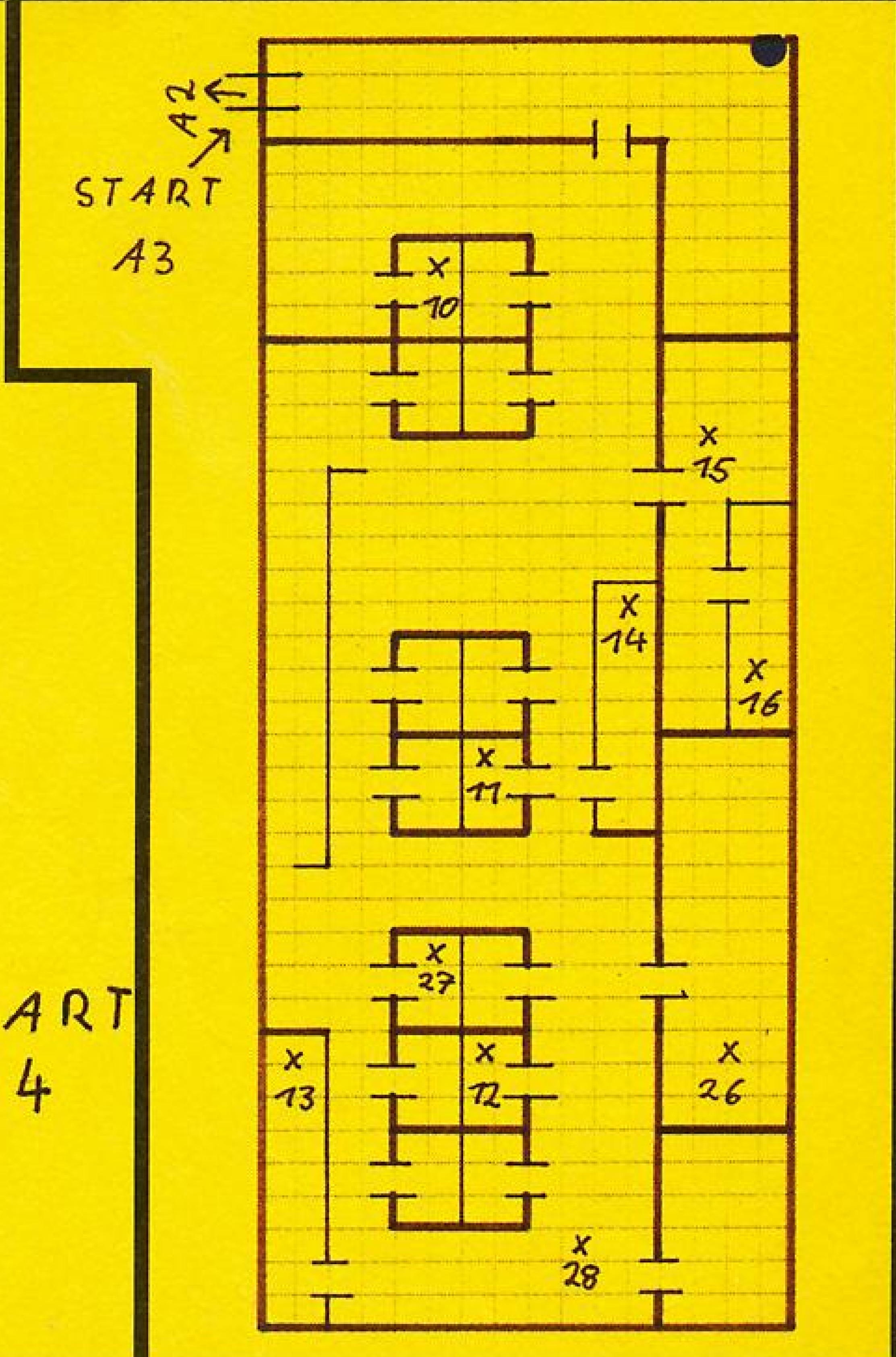
X 17 – Verbandskasten
X 18 – Verbandskasten
X 19 – Batterie
X 20 – Schlüssel
X 21 – Handschuhe
X 22 – Schalter (Falltür)
X 23 – ?
X 24 – Waffe
X 25 – Schalter (6 Afgahnen frei)

ÜBERSICHT DER ABSCHNITTE DES 1. LEVELS

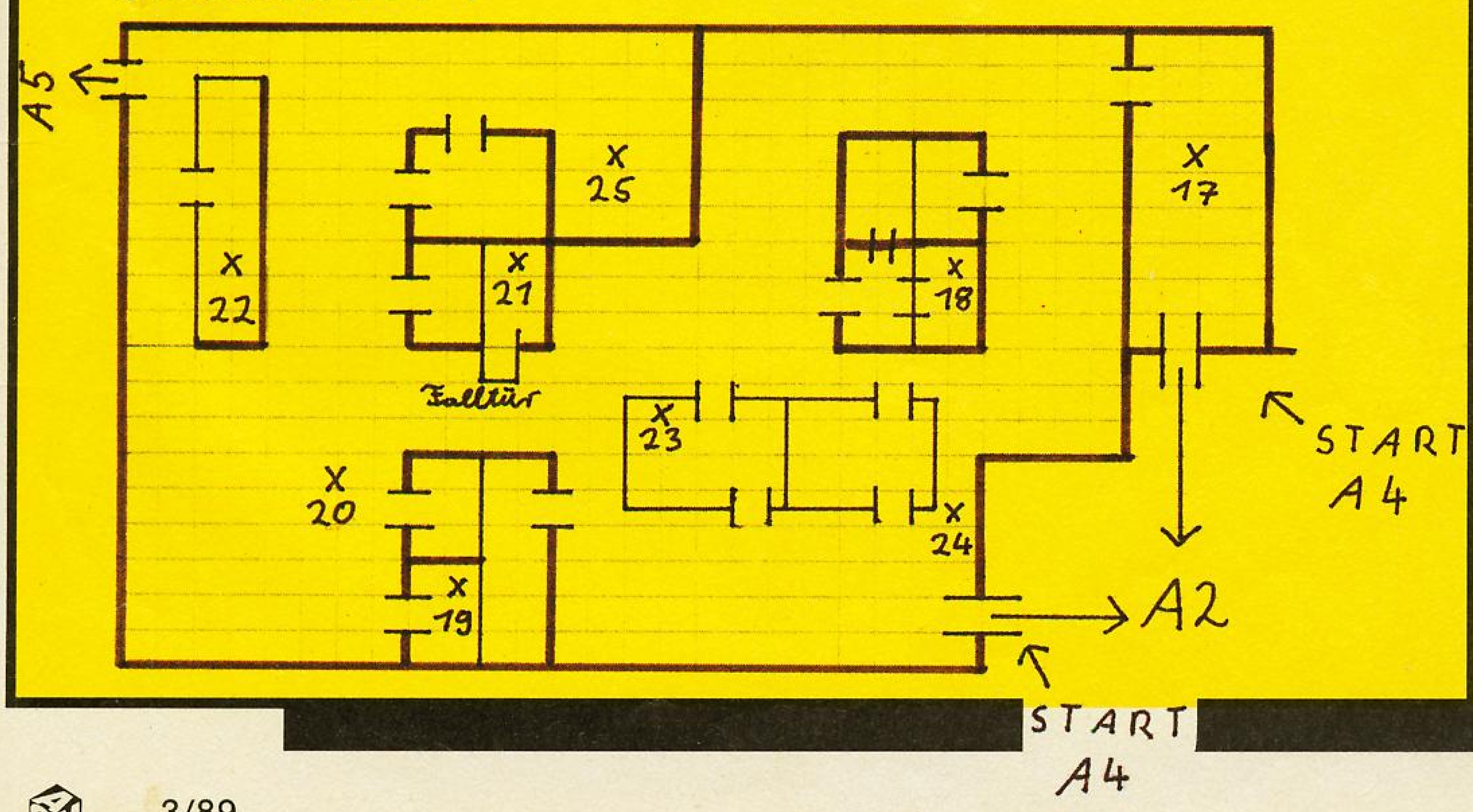
SPECIAL EDITION 1989



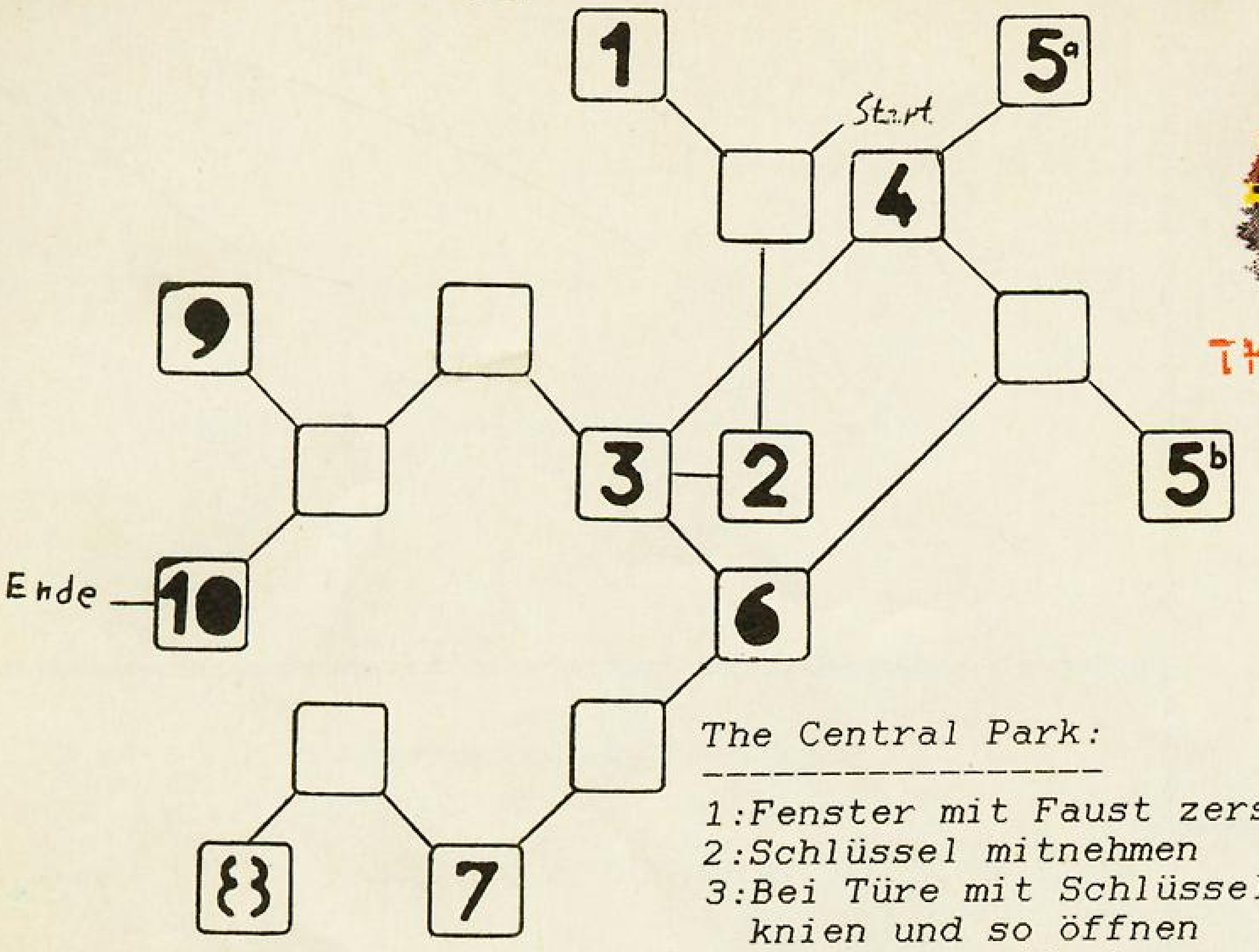
IM LAGER (3. Teil)

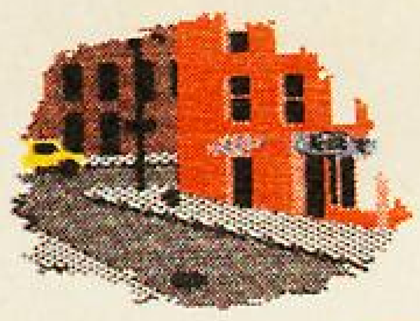


ABSCHNITT 4



LAST NINJA II

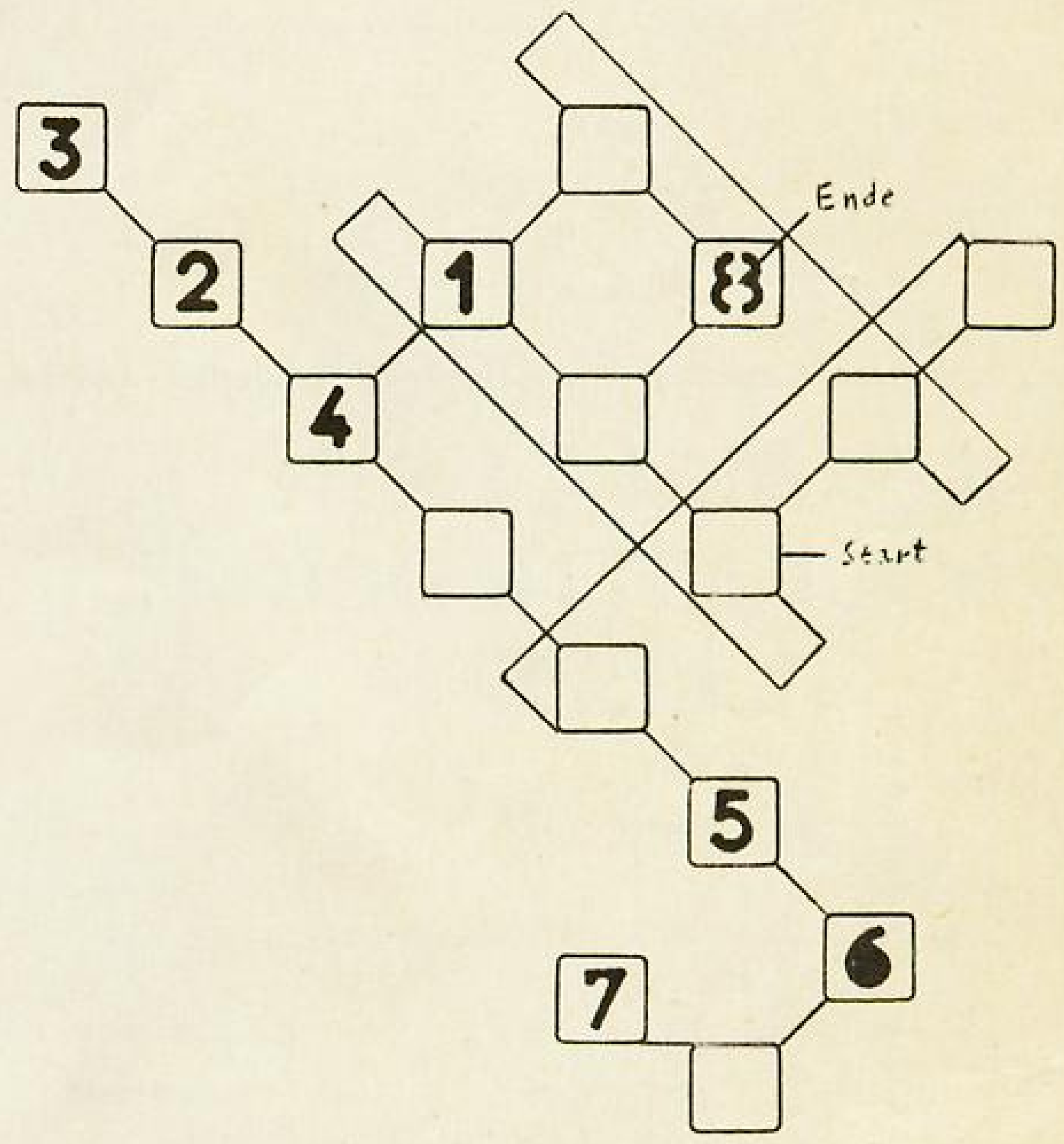




THE STREET

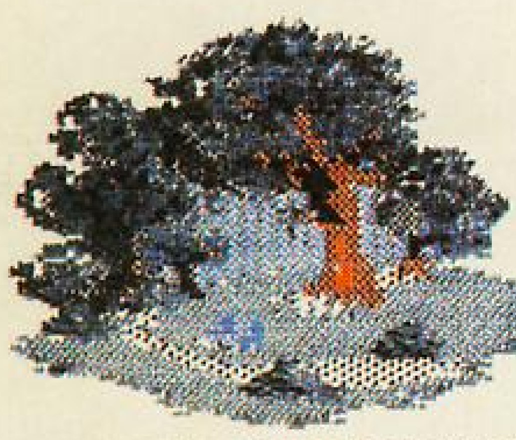
The Street:

1:Ampel bei grün überqueren
2:Tür mit Fußtritt auftreten
3:Schwert mitnehmen
4:Ampel bei rot überqueren
5:Hamburger mitnehmen
6:Molotow-Cocktail mitnehmen, Ampel bei grün überqueren
7:Kanalschachtschlüssel mitnehmen (ohne Waffen !)
8:Mit Schlüssel Schachtdeckel abnehmen und hinunter steigen.



The Central Park:

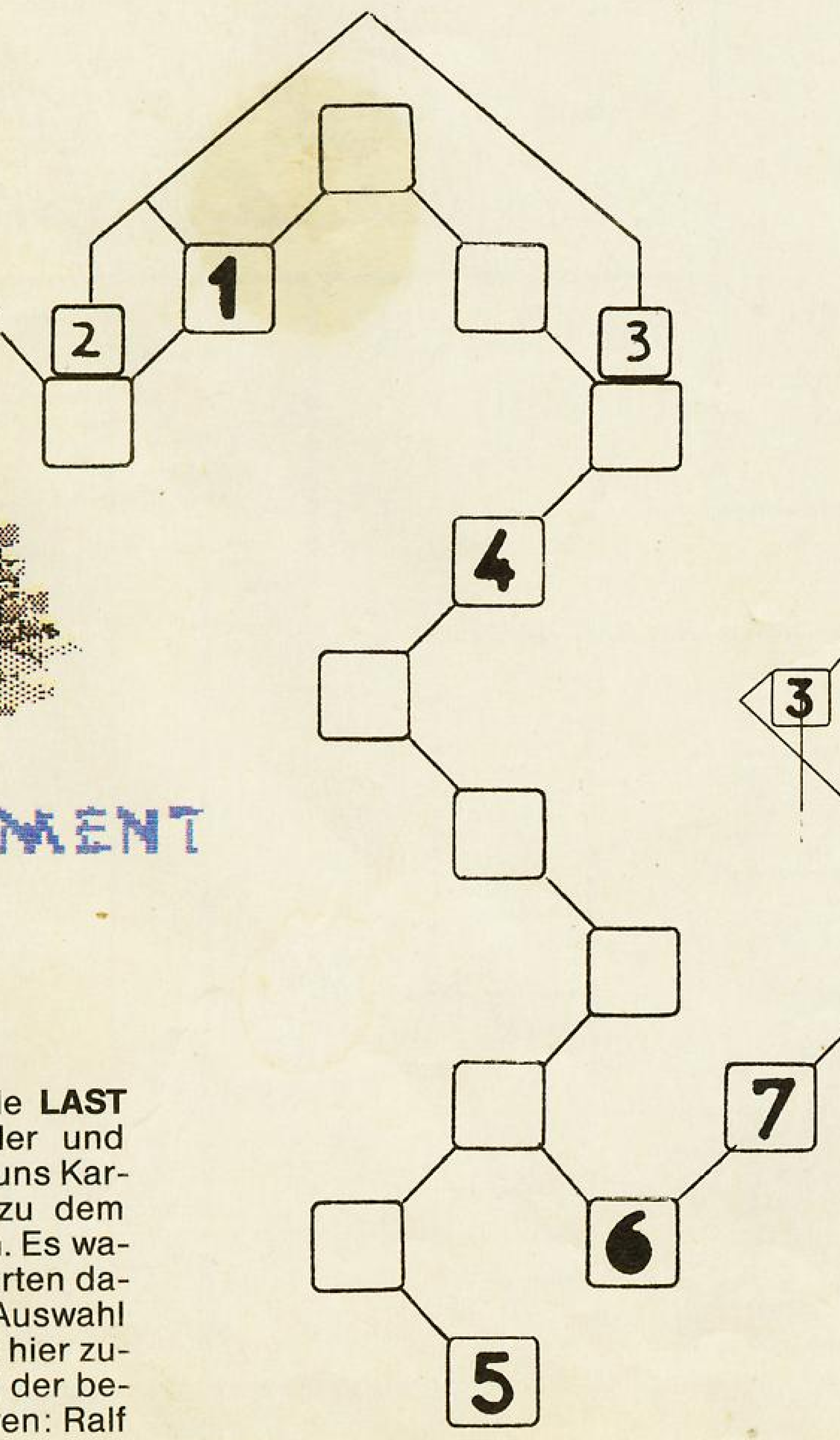
1:Fenster mit Faust zerschlagen
2:Schlüssel mitnehmen
3:Bei Türe mit Schlüssel niederknien und so öffnen
4:Hamburger mitnehmen
5a:Im Damen-WC Kette mit Griff aufheben
5b:siehe 5a(Nun-Chaku)
6:Wurfsterne im Mülleimer
7:Schriftrolle nehmen, und ohne Waffen an Gitter laufen
8:Stab mitnehmen
9:Auf Insel mit Stab(Knopf+Rechts) das Boot anstoßen
10:Mit 2 Salti über das Boot an Land springen

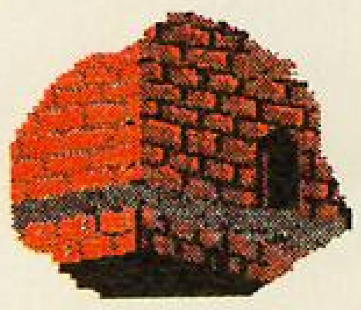


CENTRAL PARK

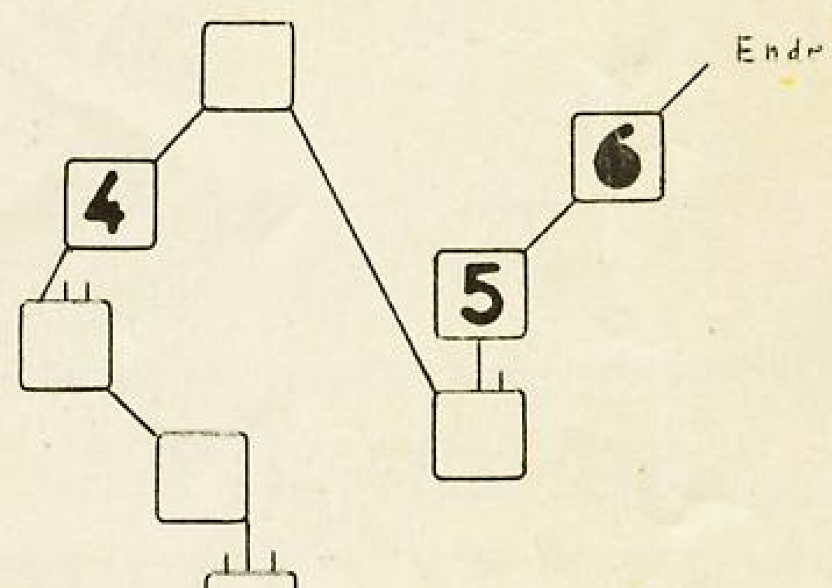
The Sewers:

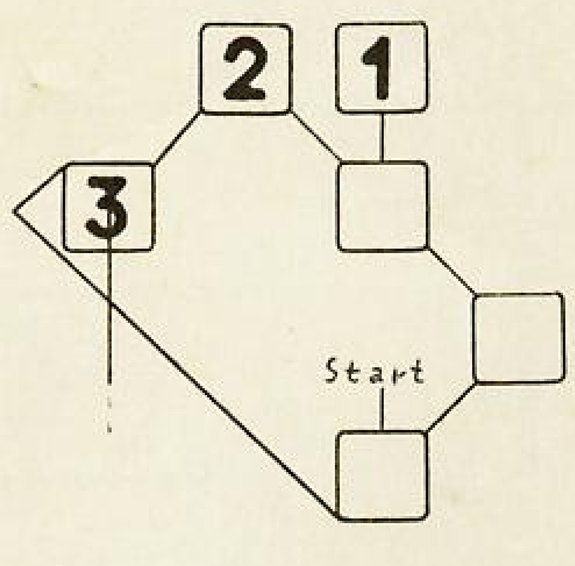
1:Schlüssel für Gitter mitnehmen
2:Vorsicht Spinne
3:Mit Schlüssel Gitter öffnen
4:Ratten mit Salto überspringen
5:Molotow-Cocktail an Fackel entzünden, bis Tuch rot ist
6:Molotow-Cocktail auf Krokodil werfen und durch Türe gehen

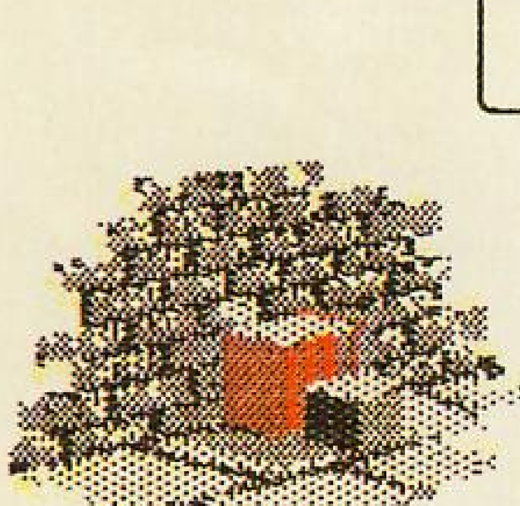




THE SEWERS







THE BASEMENT

Dies geht an alle **LAST NINJA II**-Spieler und besonders an alle, die uns Kartenmaterial und Tips zu dem Game geschickt haben. Es waren einige sehr gute Karten dabei, somit fiel mir die Auswahl schwer. Genannt seien hier zumindest die Einsender der besten Karten. So da wären: Ralf

The Basement:

1:Leiter ohne Waffen(!) hinaufklettern
2:Liftkarte mitnehmen
3:Fleisch(Schüssel) mitnehmen
4:über Schienen springen und Hamburger mitnehmen
5:Fleisch an Reagenzglas vergiften
6:Sich Panther nähern, bis er aufsteht, dann Fleisch hinlegen
7:Liftkarte in Schlitz stecken und Aufzug betreten

Jens Feldmann, auf dessen schriftliche Tips ich regelmäßig bei Anrufen in der Redaktion zurückgreife (und die Ihr hier gleich lesen könnt), Berniesoft und TGS, denen ich leider aus Zeitgründen nicht schriftlich antworten konnte ... Hier nun aber die Tips und Karten, die Euch zum Ziel führen.

Level 1: Man geht nach oben durch den Vorhang und schlägt im nächsten Bild gegen den Schalter. Wieder raus aus dem Bild, und man sieht eine offene Falltür. Einfach reinspringen! Das Tor öffnet man mit dem Schlüssel, die Wurfsterne sollte man behalten. Die Teile für das Nunchako findet man auf den Damentoiletten. Am Messerwerfer einfach vorbeispringen. Um über den zweiten Fluß zu kommen, muß man einfach auf die kleine Insel springen und das Boot mit dem Stab abstoßen.

Level 2: Um die blinkende Türe zu öffnen, muß man einfach gegen sie treten. Den Gulli öffnet man mit dem Griff, den man im Schuppen finden kann.

Level 3: Den Gulli mit dem Griff öffnen. Um am Krokodil vorbeizukommen, einfach die Flasche ein Bild vorher an die Fackel halten und dann das Krokodil solange damit bewerfen, bis es verbrennt.

Level 4: Um an die Karte zu kommen, muß man im zweiten Bild die Leiter hochklettern und über den Rost gehen. Den Knochen mit dem Gift berühren und diesen dann dem Hund geben. Zum Lift gehen und die Karte rechts neben dem Lift in den Schlitz stecken.

Level 5: Den Computer benutzen und sich die Nummer merken (oder vielleicht sogar notieren?). Im letzten Raum den Schalter auf dem Tisch berühren. Eine Türe öffnet sich; durchgehen und die Leiter nach oben klettern. Hier kommt man früher oder später zum Ventilator. An ihm geht man ganz oben und gaaaanz langsam vorbei. Danach öffnet man das Gitter. Draußen läuft man über den Sims und klettert die Leiter hoch. Dann nur noch den wartenden Heli berühren. Dies sollte allerdings schnell geschehen, da dieser nicht ewig wartet.

Level 6: Wenn der Heli über den ersten Stein fliegt, Joystick nach unten. Von da aus auf den Stein, der mitten auf dem Dach ist, springen. Dann rückwärts auf den Dachfirst gehen und über diesen laufen, bis man zu einem Dachfenster kommt. In dieses läßt man sich platterdings reinfallen. Im Keller betätigt man den Schalter neben der Türe. Um an dem Wasserdampf vorbeizukommen, berührt man mit dem Blatt (welches man in Level 1 gefunden hat) ganz hinten an der Heizung den Schalter. Daraufhin verschwindet der Dampf.

Level 7: Im zweiten Bild den Vorhang berühren. Dieser öffnet sich, und man sieht einen Safe. Öffnet man diesen, findet man eine Kugel, woraufhin der Shogun kommt. Ihn muß man mit einem Wurfstern treffen (er muß danach im Stern liegen), dann alle Kerzen anstecken (einfach bücken), bevor der Shogun wieder zu Kräften kommen kann.

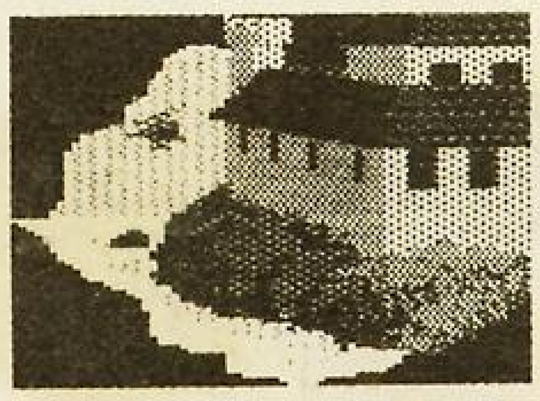
So einfach ist das SPIEL gelöst.



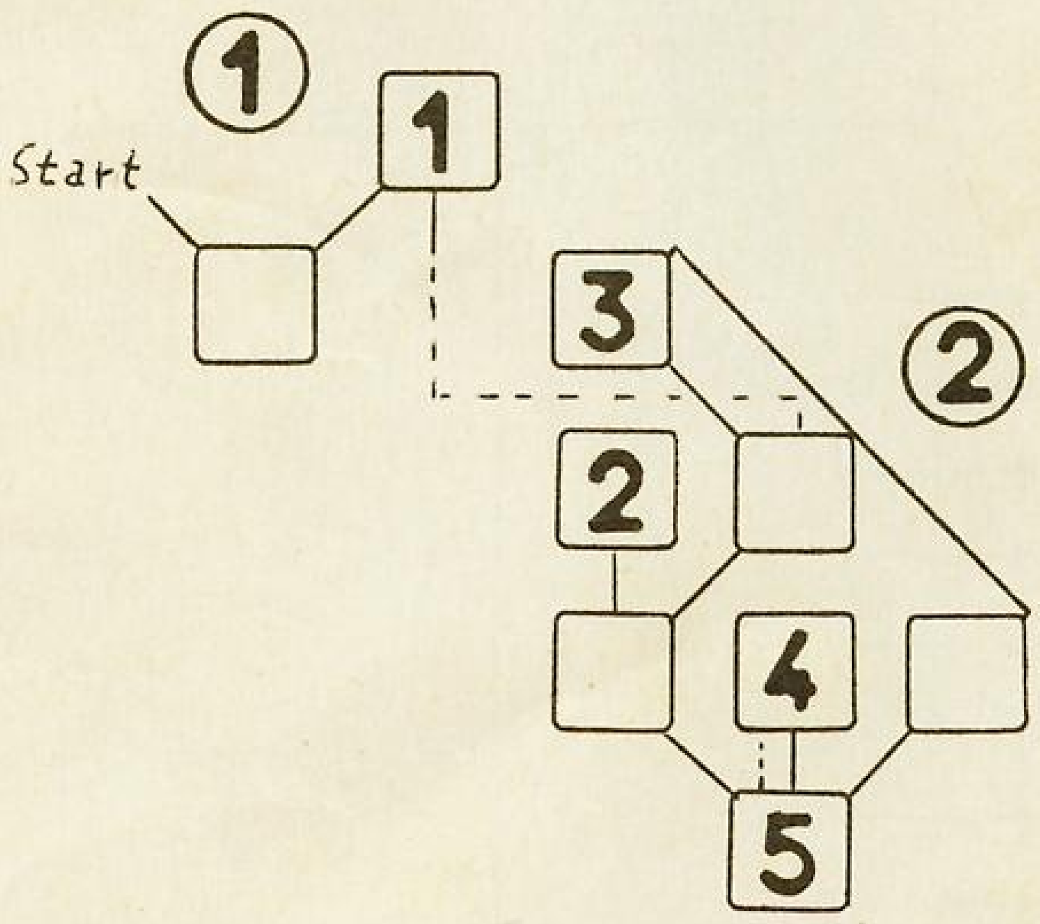
THE OFFICE

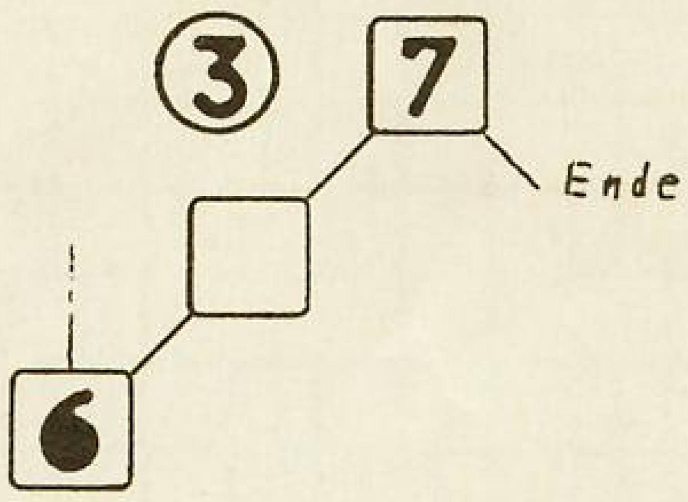
The Office:

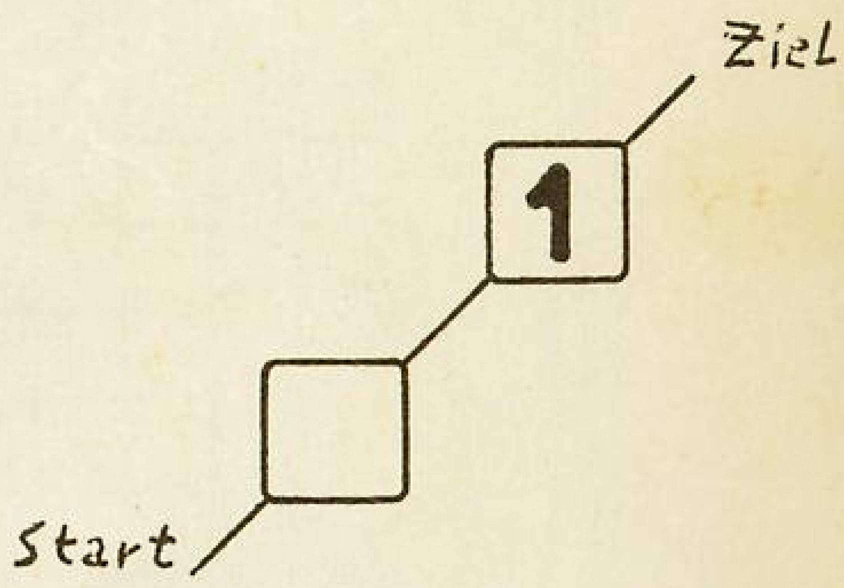
1: Computer anklicken und 4-stellige Nummer notieren
2: Knopf auf Schreibtisch (unter Bild) drücken
3: So nahe wie möglich an Ventilator stellen und Joystick nach links oben drücken. Mit Schriftrolle vor Gitter hinknien und öffnen
4: Nicht zum Hubschrauber springen, sondern rechts oben aus dem Bild springen



THE MANSION







The Mansion:

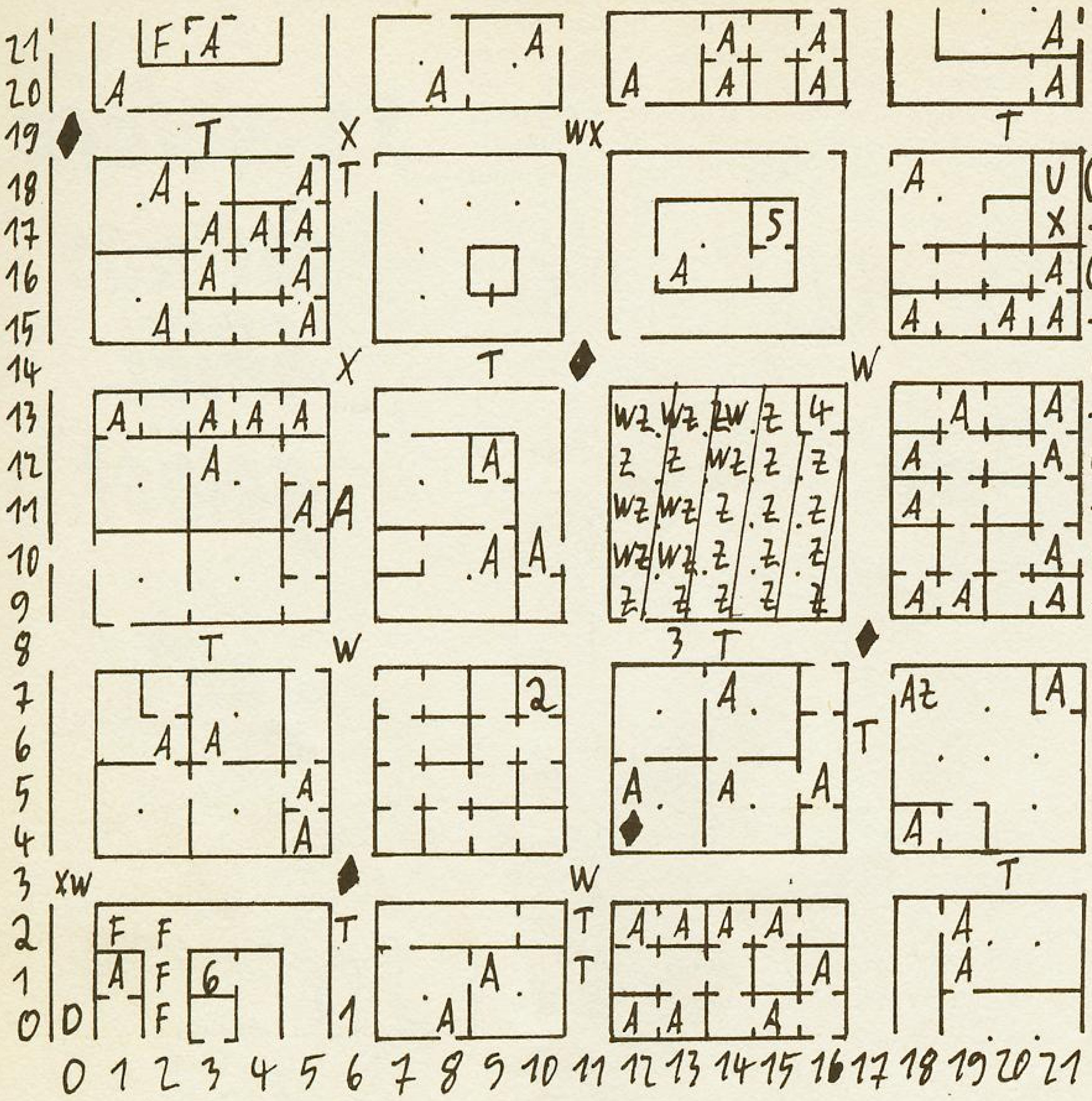
1: Über Dachfenster stehen und einen Salto aufs Dach machen, man fällt dann in den Nächsten Raum hinunter
2: Die Kordel mitnehmen
3: Gegner töten und mit Kordel die Tür hinten betreten
4: Zum Gitter laufen und es berühren, der Alarm wird dann nicht ausgelöst
5: Hinter der Pflanze beindet sich eine Geheimtür
6: Gegner töten und an Kamingitter fassen um im nächsten Raum das Licht anzumachen
7: Nicht am Strahl vorbei gehen, sondern unter dem Kessel am unteren Bildschirmrand hindurchgehen (öfters versuchen!)

The Final Battle:

1: An roten Wandteppich fassen und wenn er hochschnellt an Safe fassen und Kombination aus "The Office" einstellen. Dann die Kugel herausnehmen. Die weisse Gestalt (Kunitoki?) nicht töten sondern umgehen und Kerzen anmachen (durch niederknien). Dann Kunitoki im Stern niederschlagen und Kugel im Safe deponieren, damit wäre das Spiel gelöst.

BARD'S TALE II

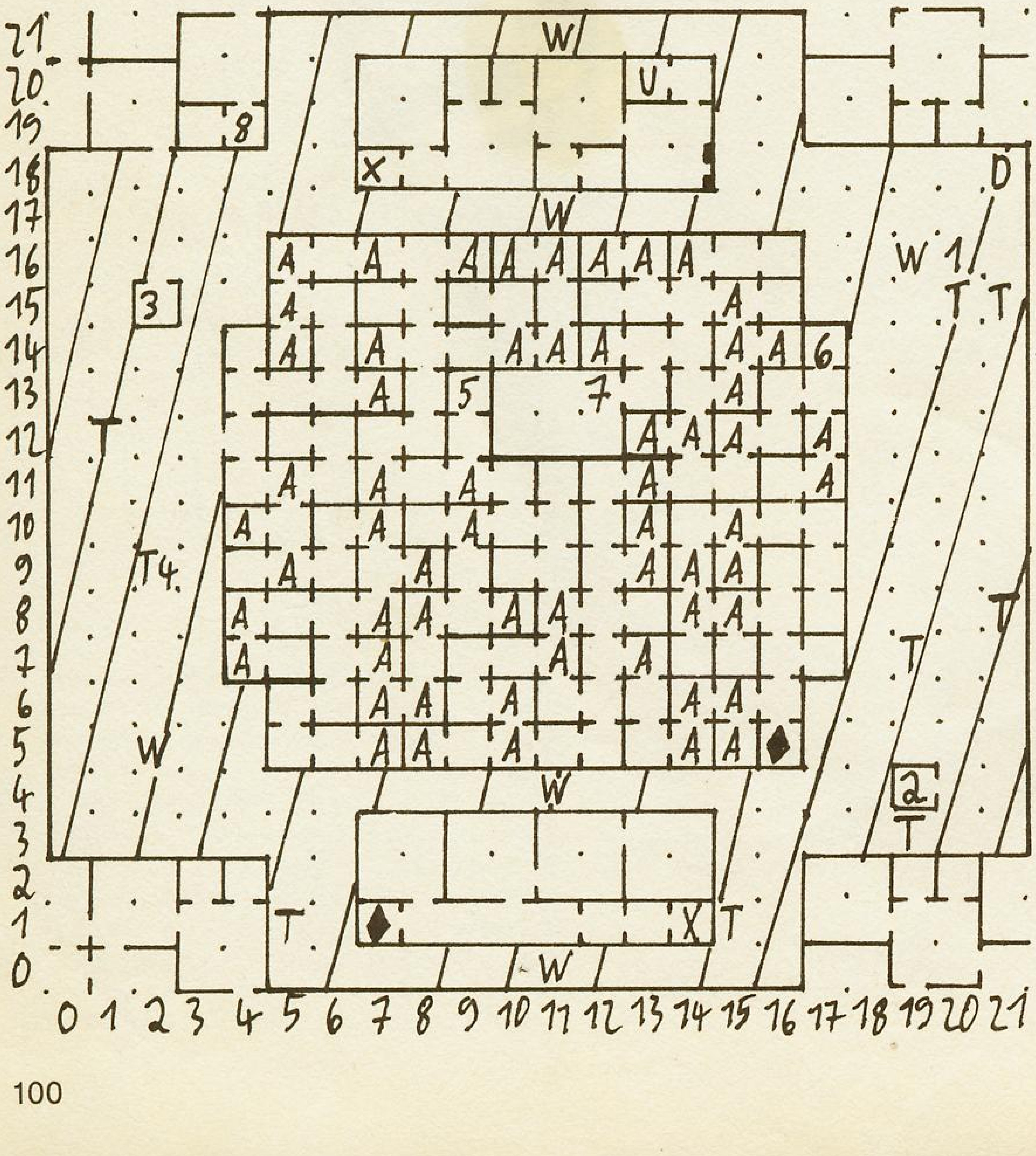
DARGOTH'S TOWER (I)



TELEPORTS:

(03/06) → (14/06);
(04/12) → (17/21);
(19/00) → (19/11);
(14/11) → (03/00);
(08/17) → (19/06)

DARGOTH'S TOWER (II)



TELEPORTS:

(05/16) → (01/14);
(01/07) → (18/07)

IN dieser Ausgabe der ASM werde ich Euch zeigen, wie Ihr Euch problemlos durch den dritten Dungeonkomplex von 'BARD'S TALE II' durcharbeiten könnt, welcher den mehr oder weniger klangvollen Namen 'Dargoth's Tower' trägt und aus stolzen fünf Levels besteht. Zu finden ist dieser mystische Turm in der Stadt 'Philippi', und bewacht wird er natürlich von zahlreichen Monstern und, last but not least, dem Magier 'Dargoth', den Ihr dann im fünften Level des Turmes in die Pfanne hauen könnt (oder auch nicht). Die Hauptschwierigkeit dieses Dungeonkomplexes dürfte wohl die Suche nach einigen altenglischen Begriffen darstellen, die man insgesamt zweimal (in unterschiedlichem Umfang) im Verlauf des Spielgeschehens aufgetragen bekommt. So muß man einmal im dritten Level nach drei Begriffen suchen, damit der Weg zur Treppe zum nächsten Level freigegeben wird, im fünften Level wird man dann schließlich noch einmal nach zehn Wörtern gefragt, die man selbstverständlich alle richtig eingeben muß, wenn man in die 'Death Snare 3' teleportiert werden will. Dies ist aber aufgrund der bereits erwähnten altenglischen Schreibweise der Begriffe gar nicht mal so einfach.

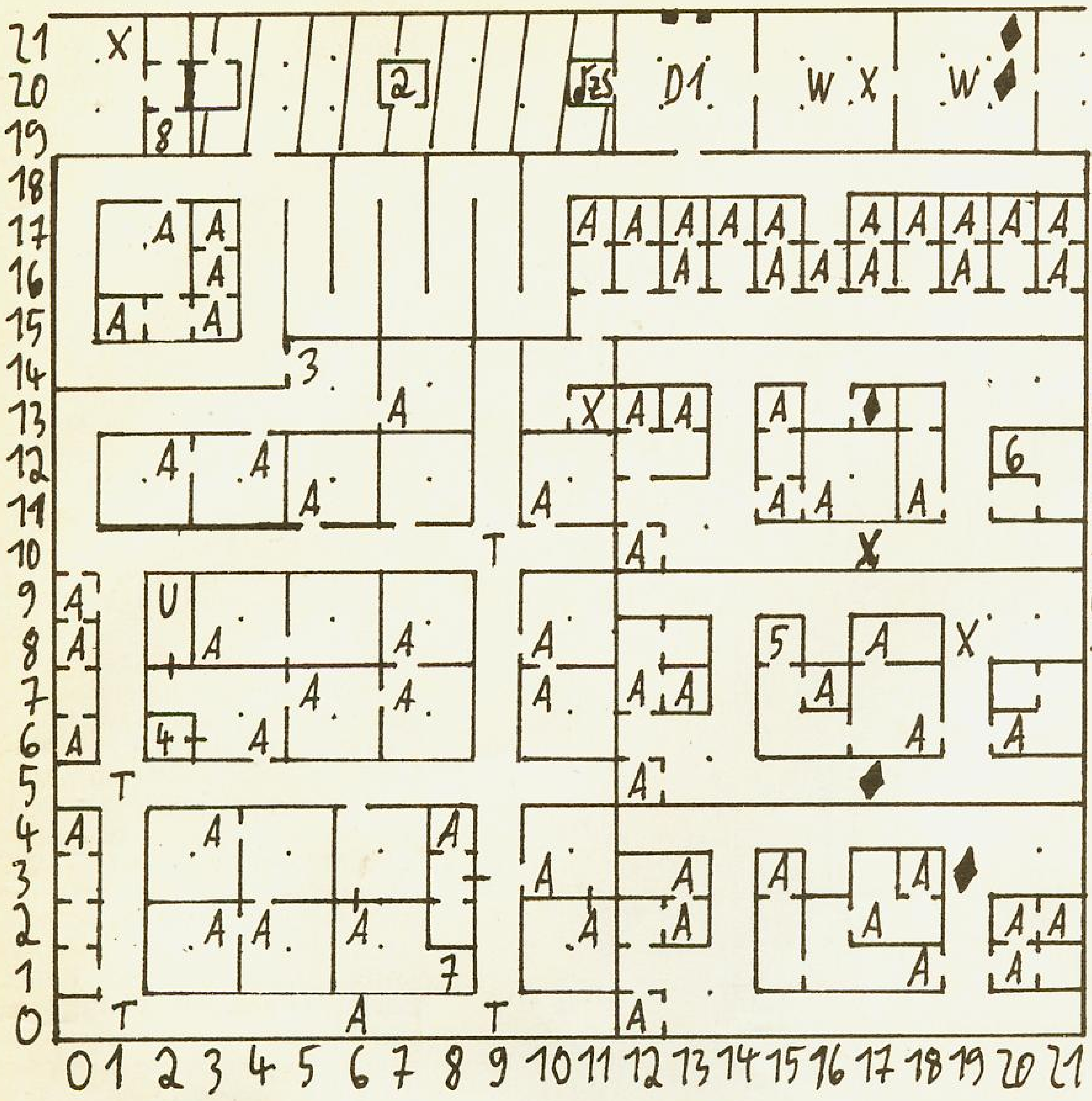
Ich mußte auch erstmal eine Weile im Englisch-Wörterbuch blättern, bis ich auf die oft sehr ungeläufigen Begriffe gekommen bin, die das Programm dann endlich für richtig befunden hat. Dargoth's Tower kann man übrigens auch mit der vollen Besetzung der Party angehen, da man hier keine Personen bzw. Monster in die Party aufnehmen muß, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

So, an dieser Stelle wäre jetzt eigentlich nichts mehr zu erwähnen. Die restlichen Informationen könnt Ihr aus den Textcomments und dem gesonderten Lösungsweg für die 'Death Snare' ersehen.

Peter

Dargoth's Tower (Level 1):
1.) The ground is slippery here.
2.) A voice says: „Seek the Zen-Master!"
3.) I think you're lost
4.) A magic mouth on the wall speaks: „Answer this, foolish ones: Is it better to (B)urn or to (F)ade away?" (Keine Angst, das ist nur ein schlechter Scherz!)

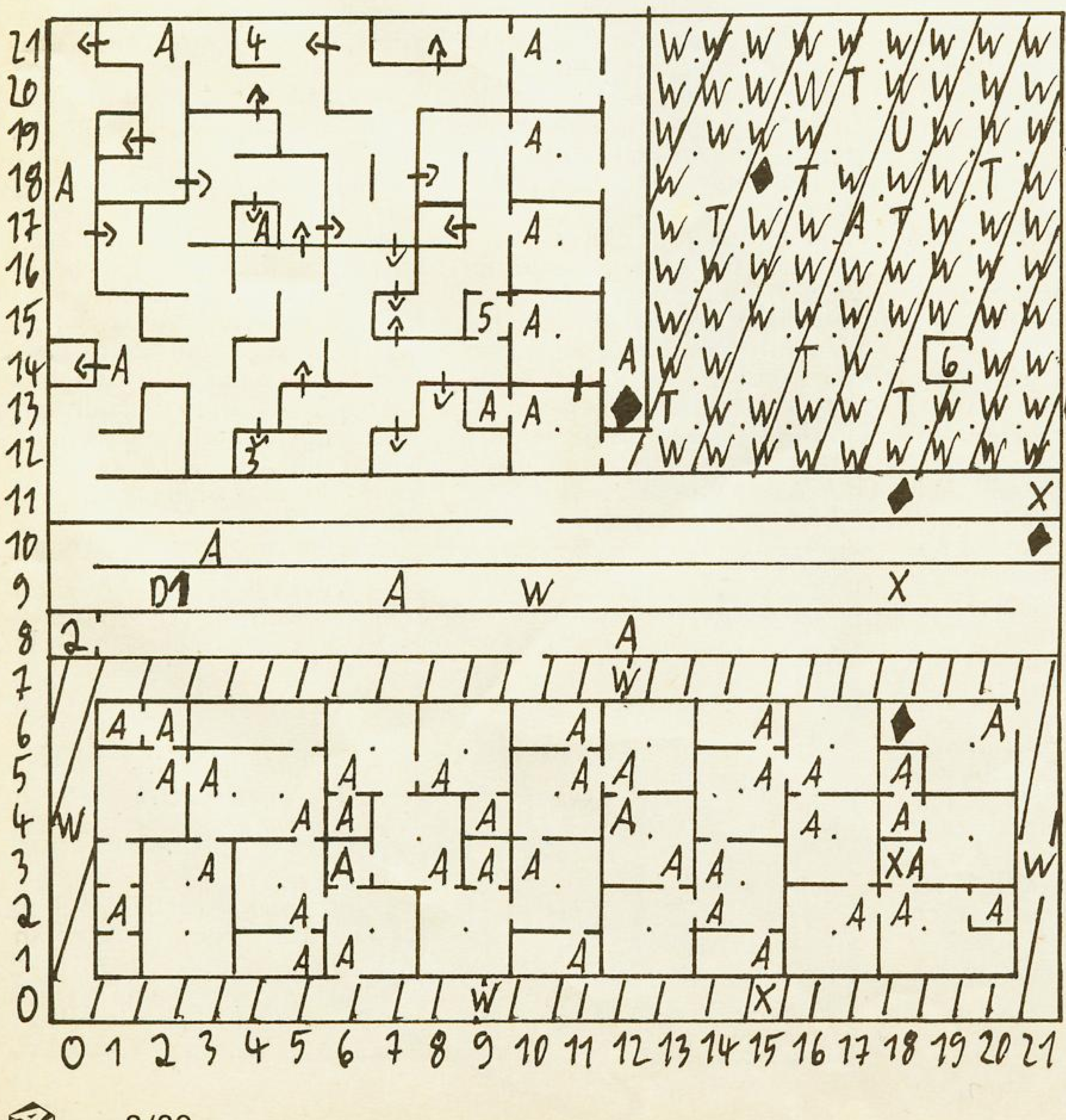
DARGOTH'S TOWER (III)



TELEPORTS:

(03/19) → (08/19);
(05/17) → (10/17);
(20/21) → (20/17);
(13/17) → (13/11);
(21/20) → (21/01)

DARGOTH'S TOWER (IV)



TELEPORTS:

(10/21) → (11/21);
(11/18) → (09/18);
(13/12) → (11/21);
(18/15) → (00/15);
(06/18) → (03/18)

BARD'S TALE II

5.) A magic mouth on the wall speaks: „What truly counts is rarely said; ask the Wize of the Maze of Dread!“
6.) Scrawled on the wall is a message: Frequency is the ultimate key.

Dargoth's Tower (Level 2):

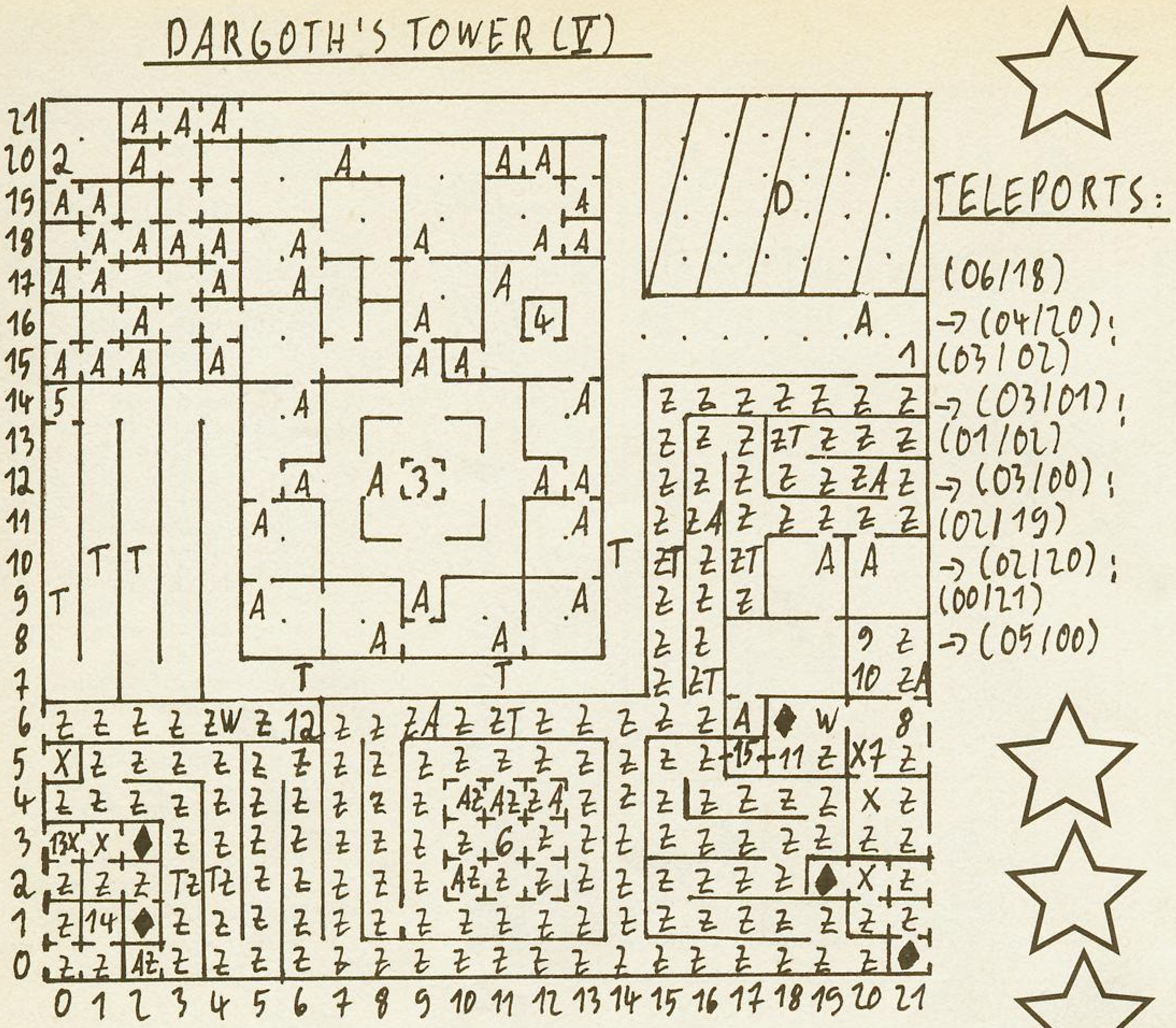
1.) You're heading the wrong way!
2.) Keep the faith. (Diese Anweisung kommt nicht von mir, das könnt Ihr (mir) glauben! (aber nichts anderes!)
3.) On the wall is etched this poem: In darkest calm he stalks the man who seeks the word and read the ten, his cry is called but none knows when.
4.) Where are you going?
5.) On the wall is a message in blood: The Death Snare is not on the first three levels of the tower.
6.) A voice says: „Cryptic origins are typified in the unnatural scheme .... “
7.) There are seven Statues here. Which one will you examine? (1-7) Examine, or (E)xit the room!
8.) A voice says: „The Sword of Zar can only be drawn by one who has faced the Battletest.“

Dargoth's Tower (Level 3):

1.) A voice says: „Three words of wisdom must be found, or else stay door to the ground!“
2.) A voice says: „The sorrows of hell compassed me about; the snares of death prevented me.“
3.) A magic mouth on the wall speaks: „In the land within and the traps between, what was secret once – now cannot be seen!“
4.) A magic mouth on the wall speaks to you, saying: „Speak the three in sequence:“ (EARTH,COMPASSED und FOUNTAIN müssen eingegeben werden, damit der Durchgang zur Treppe zum nächsten Level freigegeben wird!)
5.) A voice says: „The law of ihe wise is a fountain of life, to depart from the snares of death.“
6.) A voice says: „The first says dwell, the second hell, the third of wisdom it will tell.“
7.) A voice says: „For as a snare shall it come on all them that dwell on the face of the whole earth.“
A voice says: „From the first take the last, fifth from the second, and eigth from the third.

Dargoth's Tower (Level 4):

1.) On the wall is written this note: Not everything has two sides. Take care friends.
2.) On the wall is written this: And this, the first, it quencheth thirst.
3.) On the wall is printed: And



number two is never true.
4.) On the wall is written this note: To give him four he'll not be poor!
5.) On the wall is etched: For three you see, cannot be free.
6.) A magic mouth on the wall speaks: „First five here, next five above. The fifth of course cannot be love."

Dargoth's Tower (Level 5):

1.) On the wall you see: Number nine likes his favourite wine.
2.) Don't look now, but you've walked in on Dargoth and a few of his close friends. Dargoth doesn't have much patience with humans and has decided to eat you. (Jetzt liegts an Euch, ob ihr Dargoth diese fade Kost zumuten wollt, oder ob Ihr ihm die paar Kalorien er ersparen wollt.)
3.) A magic mouth on the wall talks: „Speak the ten in sequence and find the Death Snare:" (Hier müßt Ihr folgende Wörter eingeben: WATER,-LIE,SLAVE,GOLD,HATER,-ROOSTER,LARGE,EARLY,-BARD und WOMEN. Anschlieend wird Eure Party in die Death Snare teleportiert, und zwar auf die Position (05/20).
4.) On the wall is etched: For seven and eight reverse tiny and late.
5.) On the wall is: Six we now will try to crow.
6.) On the wall is written: The last is number ten, they cannot be called manly men.

Death Snare 3:

7.) Death Snare 3: Time is short, mortals.
8.) A mage appears, saying: „The room maze leads to salvation."
9.) A voice says: „Words of wisdom are in value, hearing them three or even five times can truly give them worth.
10.) A voice says: „Without pain can come no success."
11.) A voice says: „Do not bother me without all having the tokens." (A voice proclaims: „Look at the wall!)
12.) A magic mouth on the wall speaks: „The secret is hidden in the Dreamspell."
13.) A voice is heard laughing.
14.) A statue standing before you comes to life and says: „Give me your battlecry or die!" (HAVOK muß eingegeben werden, woraufhin alle Mitglieder der Party mit je einem Dolch versorgt werden.)
15.) There's a segment to the scepter here.

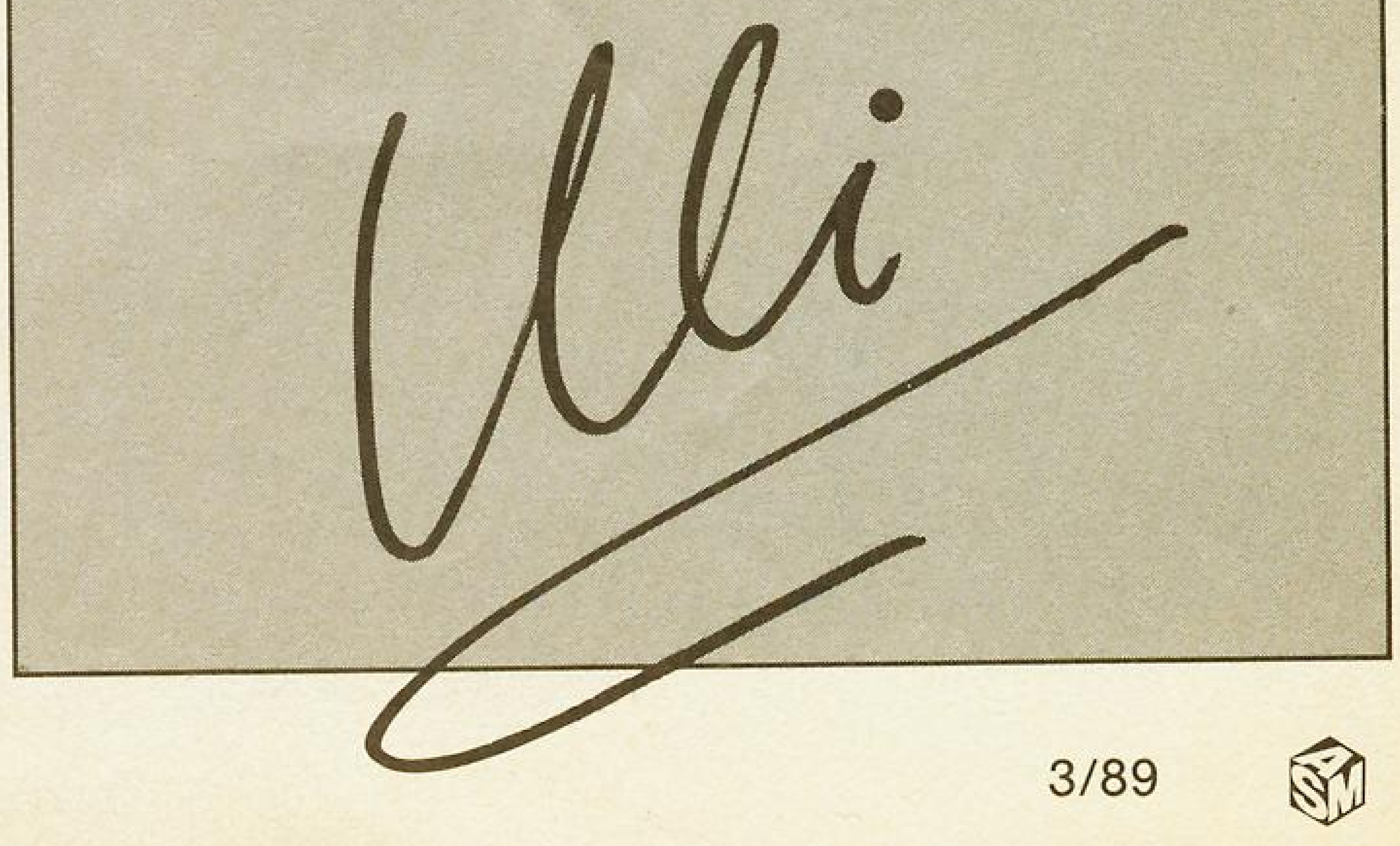
Lösungsweg:

Auch die Lösung dieser Snare ist sehr leicht zu meistern, wenn man sich nicht von den vielen dort auftretenden Teleportfeldern verwirren läßt und die Orientierung nicht verliert. Also gut aufpassen und konzentriert an die Sache rangehen, damit man keinen Fehltritt macht! Man muß sich in dieser Snare lediglich bis zu der Statue bei (01/01) durchschlagen und den 'Kampfschrei' HAVOK anwenden (bzw. eingeben). Daraufhin bekommt jedes Partymitglied einen Dolch, aber auch nur, wenn jeder wack're Mitstreiter noch eine Lücke in seiner Ausrüstungsliste aufweist. Da die Snare leider nur zu lösen ist, wenn die Party durchweg mit Dolchen bewaffnet ist, sollte man vor dem Eintritt in die Snare wirklich darauf achten, daß jedes Partymitglied noch mindestens ein 'Item' aufnehmen kann, damit man nicht am Ende auf dem Schlauch steht und nicht kapieren kann, warum jetzt die rettende Tür nicht erscheint. Auf jeden Fall muß man sich nach der Aufnahme der Dolche zur Position (05/18) begeben, um diese dort vorzuzeigen, worauf sich dann schließlich eine Tür zeigt, durch die man hindurchgehen muß, um zum nächsten Segment des 'mächtigen Zauberzepters' zu gelangen. Mit dem aufgenommenen Zepter kann man sich dann anschließend über eine weitere Tür wieder in das Labyrinth mit den Anti-Magic-Feldern begeben und den Rückweg antreten. So, das war's. In der nächsten Ausgabe geht es dann mit dem 'Maze of Dread' weiter. So long.

★★★★★★★★★★★★★★★

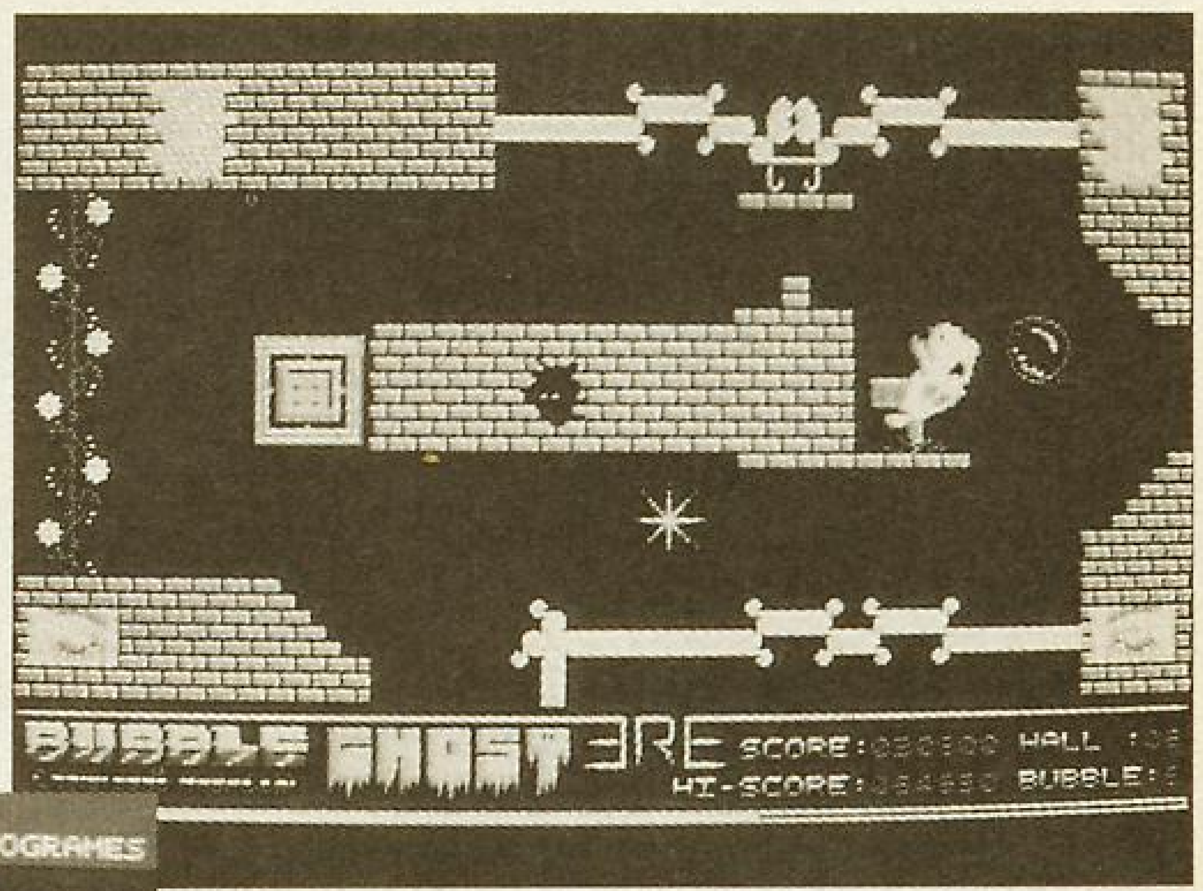
Hier haben wir erst nochmal ein paar Tips zu **OOZE**: Man bekommt jeweils zwei Mutpunkte, wenn man a) sich vor dem Eingang in den Schaukelstuhl setzt und sogleich wieder aufsteht und b) in der Halle dem Feuerball von Ludus (dem roten Geist) **nicht** ausweicht, sondern ruhig abwartet. Man bekommt zwei Mutpunkte, zwei Charismapunkte und einen Gesundheitspunkt, wenn man Marie befreit und etwas mit ihr tut (das werdet Ihr schon sehen...). Man befreit Marie folgendermaßen: Man geht ins Musikzimmer (Ortsangaben richten sich nach den Plänen in der Special 4). Dort tauscht man die kaputte Glühbirne aus, öffnet die Truhe, schaut in die Truhe und tippt zweimal den Befehl „nehme Pickel aus Truhe". Nun geht man ins Schlafzimmer, schiebt dort den Frisiertisch zur Seite und schlägt das zugemauerte Stück der Wand mit dem Pickel ein. Der Rest erledigt sich dann von selbst...Tali.

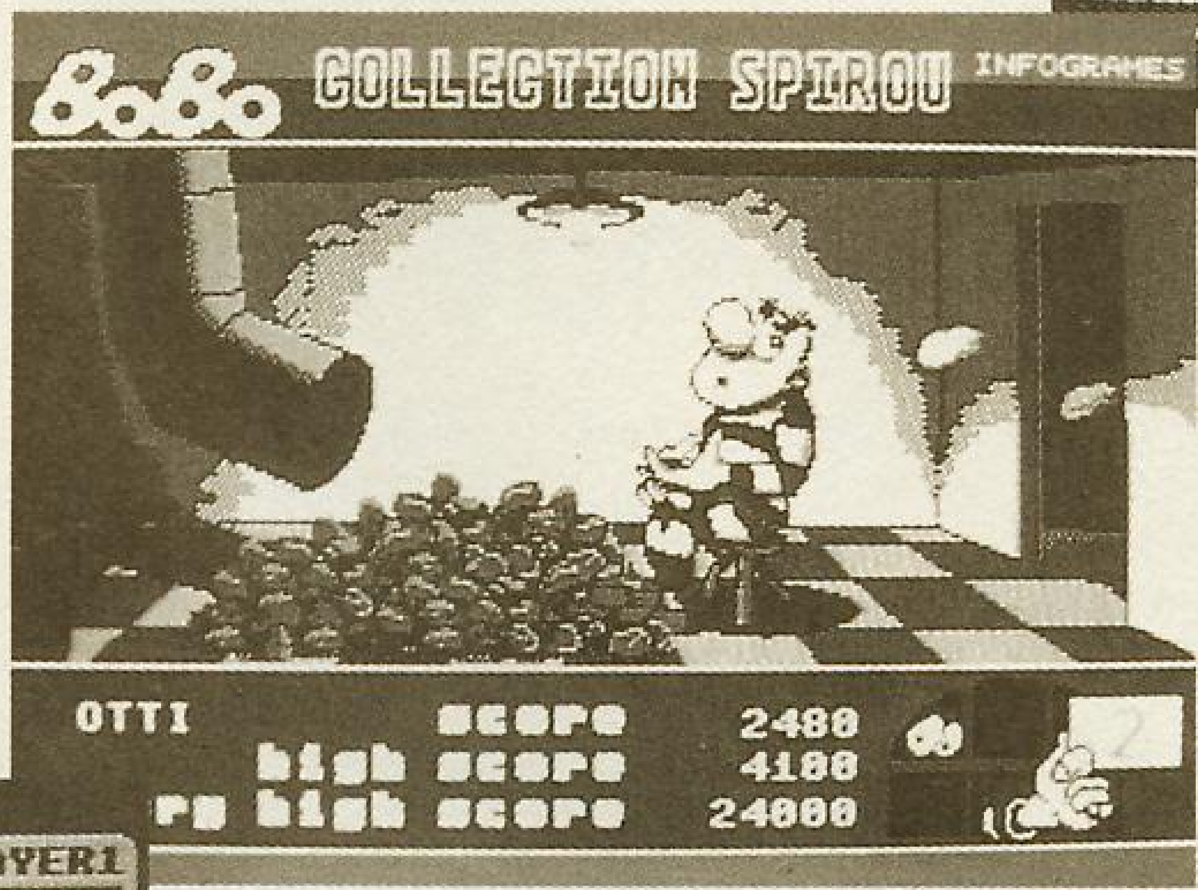
Tschüß, bis zum nächsten Mal



Einen Augenblick bitte ...

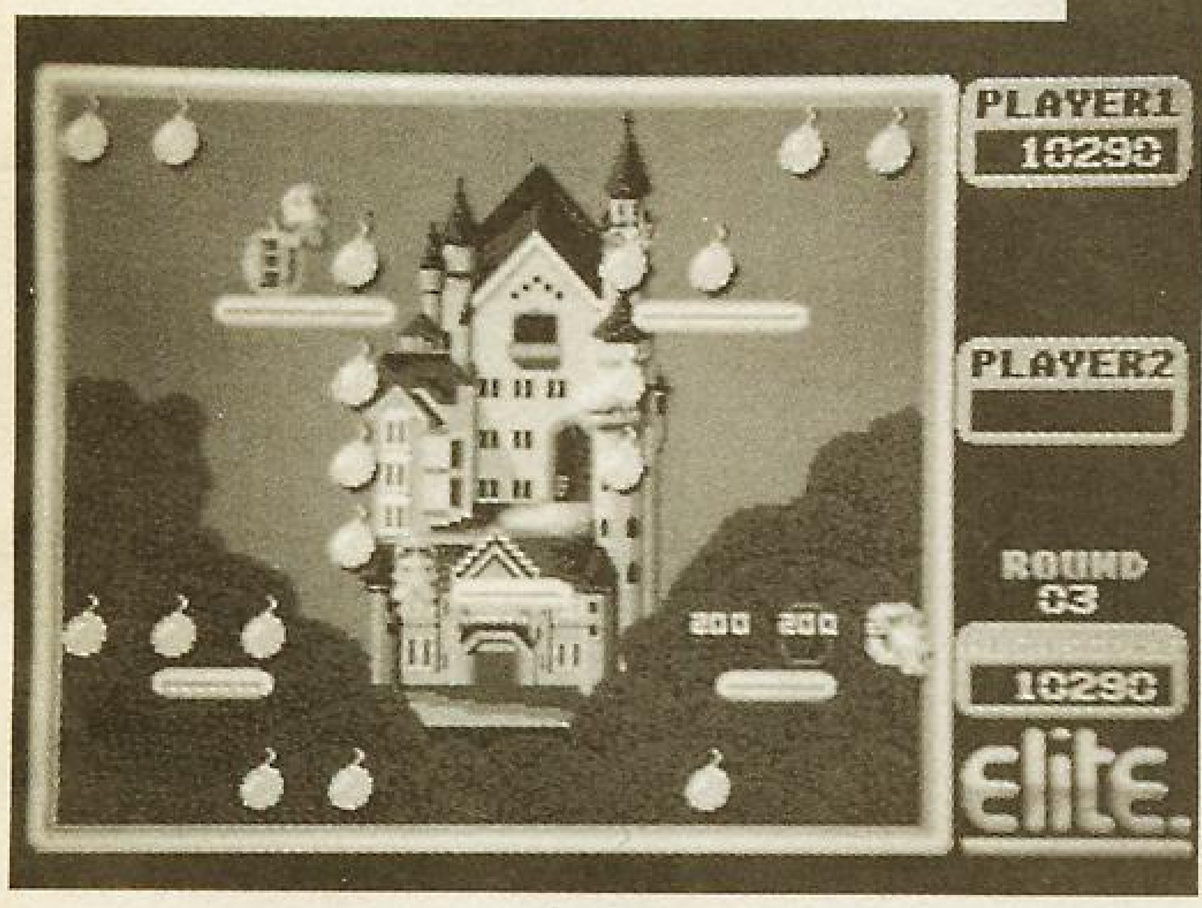
für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt" werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.





Bobo
Der Comic-Held erlebt die tollsten Abenteuer im „Knast". Eine lustige und abwechslungsreiche Spielidee für bis zu 6 Spieler.

Bubble Ghost
Ein Arcade-Game das optimalen Spielspaß ermöglicht und durch hervorragende Grafik besticht!



Volume II
Eine Spiele-Compilation für alle Action-Fans mit folgenden 4 Programmen: Paper boy, Ghost'n Gobblins, Battle Ship, Bomb Jack II

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie Ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Für einen neuen „ASM"-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Bitte beachten Sie:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ **Bubble Ghost,** C64 (Kass/Disc) ,Amiga, IBM

☐ **Bobo** Amiga, Atari ST

☐ **Volume II,** C64 (nur auf Diskette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

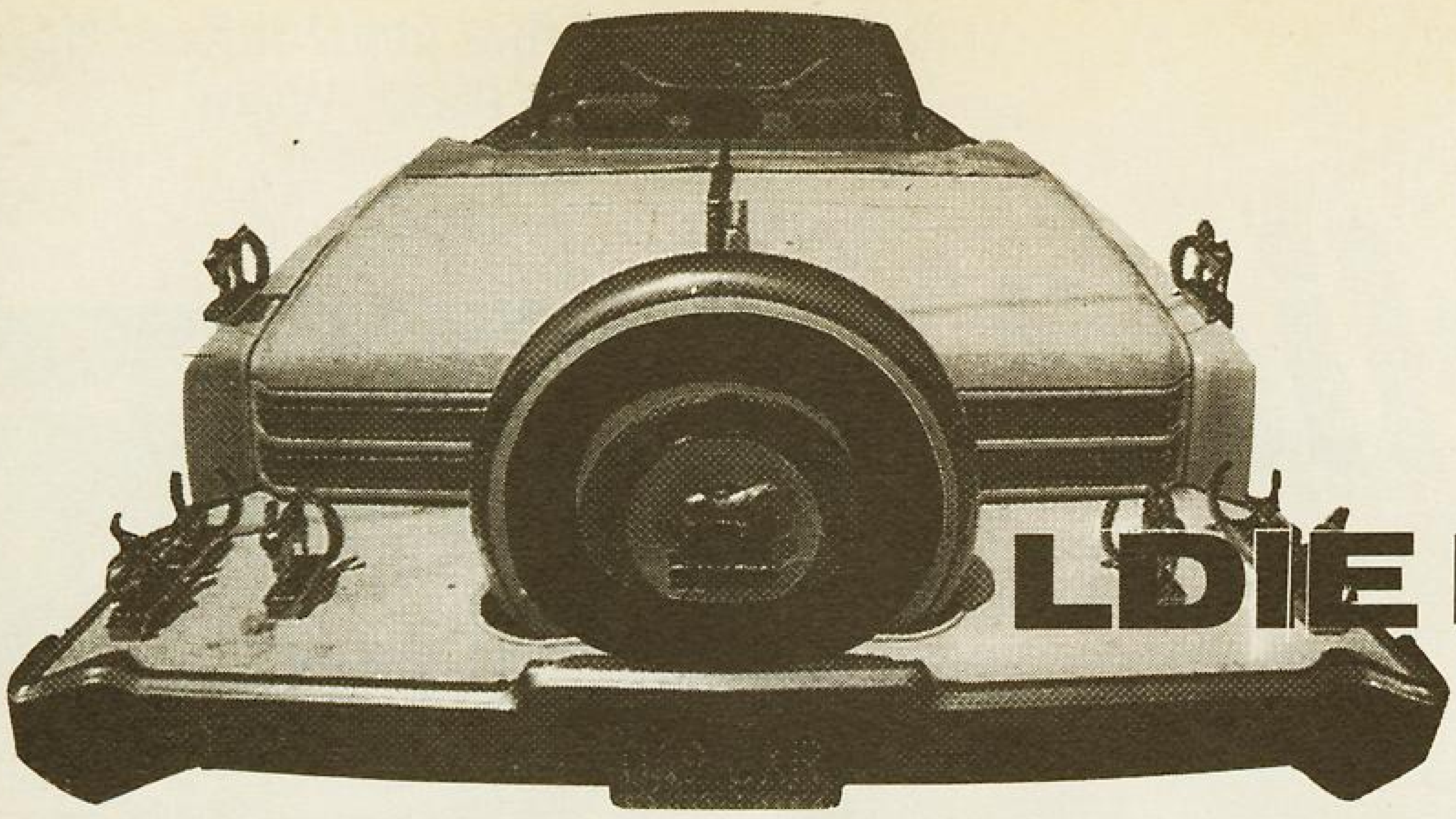
Konto-Nummer Bankleitzzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift



OLDIE IM MÄRZ

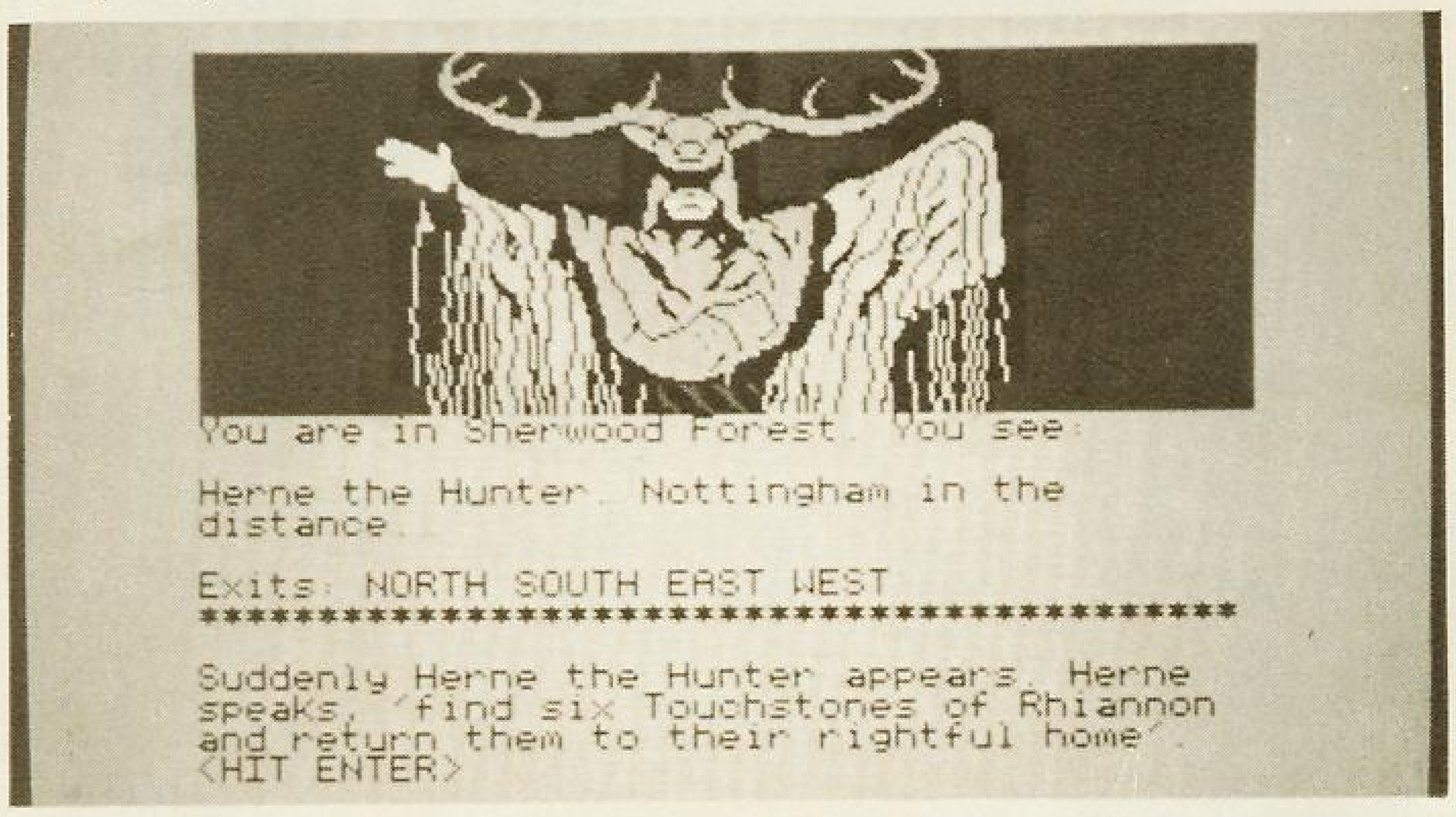
ROBIN, die Legende lebt immer weiter...

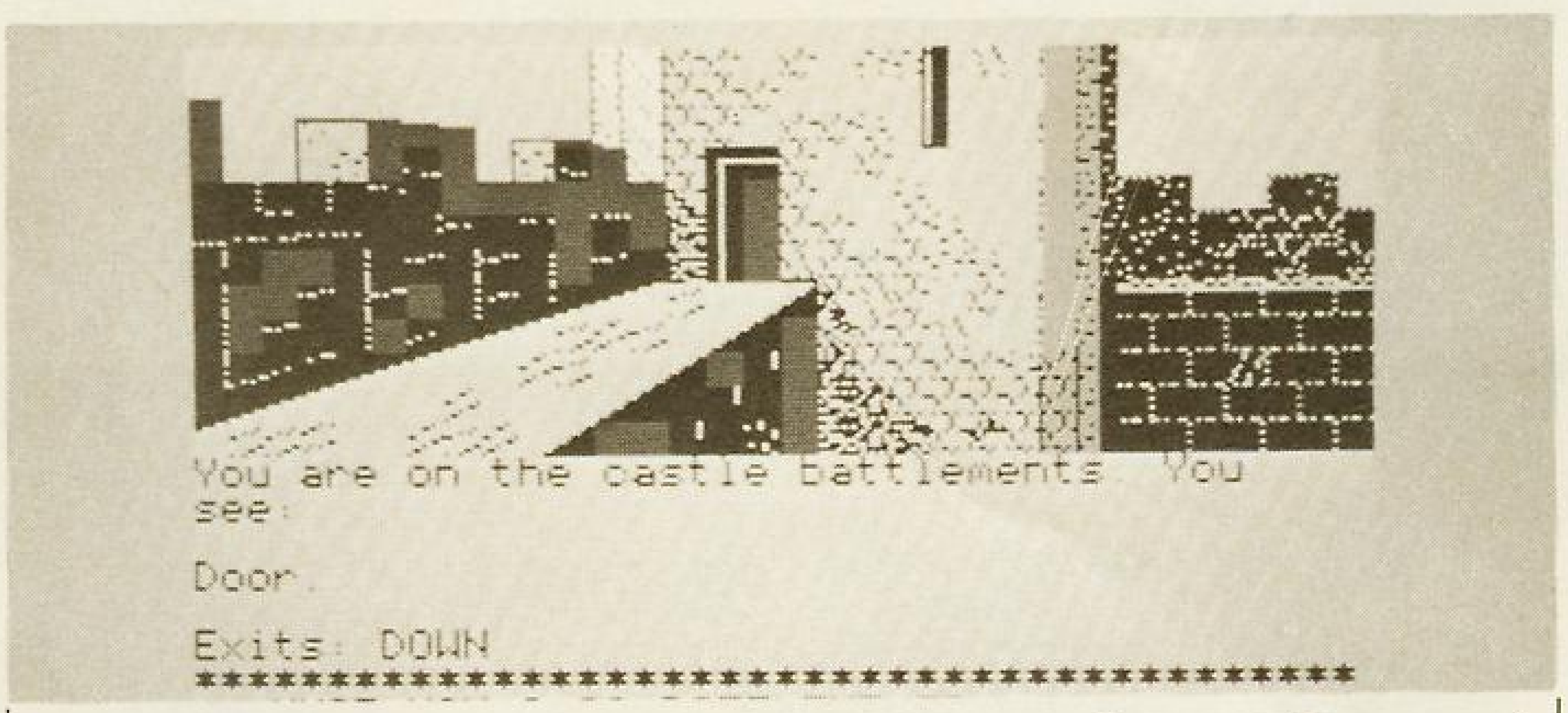
Programm: Robin of Sherwood, **Preis:** ca. 15 Mark (Kass.) für Spectrum, Amstrad, C-64, **Hersteller:** Adventure Interenational, Birmingham, England (Centre Soft), **Muster von:** Centre Soft, Birmingham, England.

Gleich vorweg: **ROBIN OF SHERWOOD** ist nicht nur der „Oldie des Monats", sondern auch ein echter Klassiker, der in dieser Art der Präsentation wohl zu den stärksten Grafik-Adventures aller Zeiten gehört. Dies ist zunächst einmal meine Meinung, habe ich mich doch damals (wie heute) eingehend mit dem Programm beschäftigt. ROBIN OF SHERWOOD ist das einzige Adventure, daß ich gleich auf allen drei wichtigen 8bit-Rechnern durchgespielt habe. Erstaunlicherweise gibt es z.T. gewaltige Unterschiede, die paradoxerweise nicht die grafische Darstellung, sondern bestimmte inhaltliche „Verfahrensprobleme" betreffen. Die Spectrum-Version erwies sich dabei als die logisch aufgebauteste, die C-64-Fassung als absoluter grafischer Leckerbissen!

Zum Auffrischen, hier die Story in kürze: Robin, der von Herne dem Jäger patroniert wird, muß die mystischen sechs „Touchstones" finden, um sie wieder an ihren rechtmäßigen Ort (Stonehenge) zurückzubringen. Auf dem Weg dorthin gilt es, zunächst erstmal aus dem Kerker des Sheriffs von Nottingham zu entfliehen („stand on someone"; „grab ankle"; „strangle guard"; „get sword"; „open bolt"; „unlock grating" usw., nur, um Euch eine kleine Lösungshilfe bei der recht kniffligen Anfangssequenz zu geben). Danach flieht man in den Forest, schließt Freundschaft mit Little John, Friar Tuck und holt sich Lady Marian in seinen „Misfit-Club"...

So erleben wir viele Abenteuer, indem wir gegen die Kreuzritter kämpfen, dem Steuereintreiber eins auswischen, den Wettkampf um den Silbernen Pfeil in Nottingham gewinnen und die sechs wichtigen Steine an den verschiedensten Orten suchen...





ROBIN OF SHERWOOD – ein Klassiker von Format: Sogar auf dem Speccy sind die Bilder herrlich!

Eine der schillernsten Figuren der englischen Geschichte ist eine Legende – Robin Hood. Es gibt wohl kaum jemanden, der nicht schon irgendwann einmal mit den Geschichten des volksnahen Helden konfrontiert wurde. Die Legende des Robin Hood lebt immer weiter. Auch heute noch erinnert man sich gern an die Vielzahl der einzelnen Episoden, in dessen Mittelpunkt der „edelste aller Räuber" steht. 1984 machte sich Mike Woodroffe, von Altmeister Scott Adams inspiriert, daran, die erfolgreiche TV-Serie von Richard Carpenter's „Robin and the Touchstones of Rhiannon" softwaremäßig umzusetzen. Wie sich zwei Jahre später herausstellte, erfolgreich...

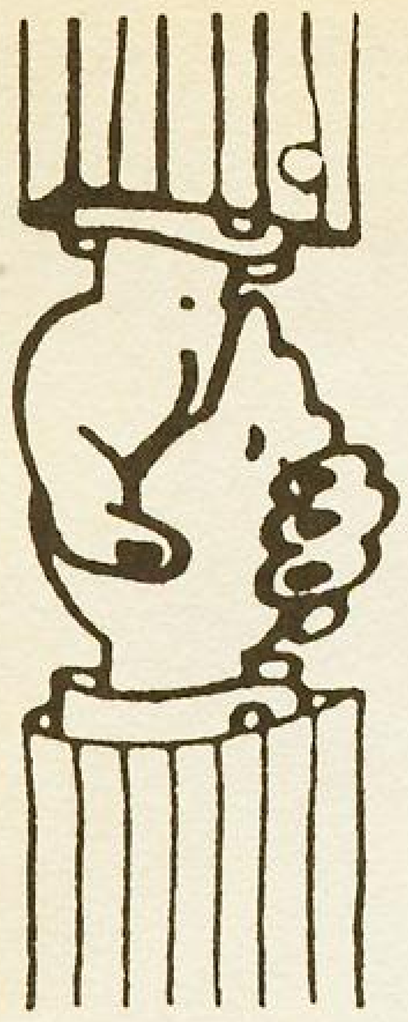
Das gesamte Adventure ist derart logisch aufgebaut, daß es einem eine helle Freude ist, mit dem Parser zu arbeiten. Ich habe selten – bis zum heutigen Tage – einen gleichwertigen vorgefunden: Es ist schon unglaublich, in welch intelligenter Art das Programm auf die verrücktesten Fragen antwortet; es gibt kaum etwas, was der Parser nicht versteht; die Anzahl der Befehle, Verben und zusammenhängende Sätze ist riesig. Leider haben die zur Zeit verwendeten Parser keinen großen Qualitätssprung gemacht; im Gegenteil, manche Wortaufbereiter sind eher schlechter geworden.

Die grafische Darstellung des guten, alten ROBIN's OF SHERWOOD kann ebenfalls durchaus mit den Gegebenheiten des Jahres 1989 mithalten. Sogar die Spectrum-Version kann voller Stolz auf detailgenaue Bilder der jeweiligen Situationen verweisen; die C-64-Fassung legt da noch um 50 Prozent zu. Eigentlich schade, daß man es versäumt hat, dieses außerordentlich gute, farbenprächtige, hier kaum „Schwarz auf Weiß" zu beschreibende Adventure nicht auf die 16bitter rübergezogen hat!

Deshalb will ich Euch hier mit dem ROBIN alleinlassen, in der Hoffnung, daß man mal wieder im eigenen Archiv kramt, um sich einem der intelligentesten Adventures aller Zeiten noch einmal zu widmen!

MANFRED KLEIMANN

Grafik	10
Vokabular	11
Story	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



CONTACT - markt

Biete Hardware

Verkaufe CPC-464 mit 39 Spielen für 600,- DM. MP-2 für 70,- DM (fast neu) alles zusammen (mit MP-2 oder GT-65 oder alles zusammen) für 650,- DM. Björn Kohlmeyer, Borsteler Str. 5, 3045 Bippingen

Verk. Spectrum 48 K + Datasette + ca. 90 Spiele + 2 Bücher für 200,-DM (ideales Geschenk), Christian Roth, Tel. 06182/5882 (Suche billiges Midi-Interface für einen Amiga 500)

Verkaufe * Amiga 500 *** Commodore 64 ***** Anwendungsbücher, Input 64. Tausche bzw. verkaufe CD' s. Info bei Andreas 08642/6697 nur Mo - Do 19 - 22 Uhr.

4-Fach-Joystick-Adapter für Atari ST (Gauntlet 2 + Leathernecks!!) für 17,- DM! M. Czybulka, 069/520549, Im Mellsig 10, 6000 Frankfurt 50 (evtl. auch Tausch!!)

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + Gec-Drucker + 250 Disketten in Boxen und vielen Extras mehr. An den Meistbietenden abzugeben! Ruft an unter Tel. 0214/93421 Mo - Fr. von 15 - 20 Uhr.

Wegen Systemwechsel: C-64 + 1541 + Farbmonitor 1701 + Datasette + 2 Joysticks + 5 orig. Disks + 6 orig. Kass. + 1 Steckmodul + Diskettenbox + 2 Programmierbücher für nur 900 DM (VB) André Kreischer 0208/641680 16-17 Uhr!

Verk.: C-64 + Floppy + 2 Joysticks + Drucker + ca. 500 Blatt D.B. + Disks + Hefte + Bücher + Datasette + Kass. + Discbox. Verkauf wegen Systemwechsel. Preis nach Vereinbarung. Tel. 05337/20395. Austria * Bernhard *!

Verkaufe Schneider CPC 464 + Grünmonitor + Benutzerhandbuch für 300,- DM. M. Weniger, Schottenfeld 8a, 8501 Feucht, Tel. 09128/2840

Schneider CPC 464 (Farbe), Floppy DDI (grunderneuert), viel Software (Cass/Disk), Zeitungen. Preis VS. Auch getr. Markus Kettemann, Kanalweg 19, 6994 Niederstetten. Tel. 07932/8355

Verkaufe: Floppy 1541 II! Tel. 02159/4777 ab 18 Uhr.

Verkaufe C-64 II + 1541 + 300 Disketten + 4 Boxen + Abdeckhaube an den Meistbietenden! Schickt Eure Angebote an: Michael Riebau, Bonnerstr. 51, 5300 Bonn 2

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 + Datasette + Handbuch für C-64 und Geossystem + Diskettenbox + Disklocher + 16 Original-Supergames für Kass. und Disk. Alles in einem 100% Topzustand für nur 700,-- DM. Tel. 06501/7792

C-64, 1541 (100% OK) mit viel Zubehör. Preis VB. Nähere Informationen unter 02373/5772 ab 14 Uhr.

C-64II, Floppy 1541, Action Cartridge Plus, 80 Disks, 2 Stiks, Beschreibung zu 64, Floppy, Modul vorhanden. Für nur 500,- DM!!! Ruft an: 06842/51758

Verkaufe neuen C-128/D + Action Cartridge Plus für 600,-- DM.
Björn Woop,
Schlehenweg 2,
8501 Ammerndorf.

CH - Zu verk. C-128/D Komplettsystem. Gratis dazu eine große Spielesammlung.
Alles in Topzustand.
Preis nach Vereinbarung. CH - CH - Tel. 044/21208 ab 17 Uhr.

Verkaufe Schneider CPC 6128 + 30 3" Disketten (AWS + Spiele) mit Farbmonitor für DM 750/15000 LuxF. Tel. 00352/566097

Bourroughs Super-7, Logic Power, B-19, Baujahr 1955 zu verkaufen. Preis: VB. Günter Probol, Wichelmshäuser Str. 86, 3510 Hann.-Münden. Tel. 05541/6890

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Drucker LC. 10C + Modul Action Cartridge Plus + 140 Disks. Preis 1200,- DM VB. Tel. 04324/1682.

Sega + 16 Spiele gegen PC Engine + 4 Games oder gegen Amiga 500 + 50 Games, Light Phaser + Gangster Town für 90,- DM. Thomas Muster, Weinbergstr. 33, 8604 Volketswil. Tel. 00419452372 Schweiz

♦ ♦ ♦ SSS ♦ ♦ ♦ Siggis Software Shop ♦ ♦ ♦ SSS ♦ ♦ ♦

♦ Knüllerpreise ♦ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ♦ Knüllerpreise ♦

Spiele	Amiga/ST	C 64/128 Spiele	Disk/Cass.	C 64/128 Spiele	Disk/Cass.
Battle Chess	63,50/	4x4 Off Road Racing	51,50/29,50	Gold Silber Bronce	43,50/43,50
Crono Quest	67,50/67,50	Afterburner	41,50/	Heros of the Lance	43,50/29,50
Def Con 5	63,50/	Aliensyndrome	41,50/28,50	Kampfgruppe	78,50/
Defender of Crown	67,50/58,50	Bard's Tale I	51,50/37,50	Katakis	37,50/29,50
Dungeon Master 1MB	67,50/68,50	Bard's Tale II	48,50/	Lancelot	43,50/
Elite	66,50/66,50	Bard's Tale III	51,50/	Microprose Soccer	51,50/43,50
Emmanuelle	/56,50	Batman	42,50/	Menace	35,50/
F-16 Falcon	78,50/68,50	Bomb Jack II	37,50/23,50	Pool of Radiance	66,50/
Fish	66,50/66,50	Bozuma	51,50/	Pool of R. Lösungsbuch	24,50/24,50
Freedom	52,50/52,50	Chuck Yeagers	51,50/37,50	Powerplay Hockey	47,50/
Heros of the Lance	62,50/62,50	Conqueror	68,50/	Return of Jedi	38,50/28,50
Hellfire Attack	56,50/	Danger Freak	37,50/29,50	Sargon III Chess	51,50/
Jeanne d'Arc	48,50/48,50	Def Con 5	34,50/	Starray	43,50/
Kampfgruppe	72,50/	Desolator	41,50/28,50	Supreme Challenge	49,50/38,50
Kaiser	/116.50	Echolon	43.50/	Test Drive	41,50/37,50
Munsters	52,50/52,50	Feary Tale	59,50/	Thunderblade	42,50/28,50
Nebulus	52,50/	Flight Sim. II	89,50/	Ultima I	58,50/
TV Sports Football	78,50/ a.A.	Fugger	41,50/	Ultima III	48,50/
STOS	/96,50	Guerilla War	42,50/28,50	Ultima IV	52,50/
Zak McKracken	64,50/64,50	Robocop	41,50/	Ultima V	66,50/

S. Gebauer
Park Str. 7a
5880 Lüdenscheid
Btx&Tel.: 02351-24502

N E U
24 Std.
Bestell-
Annahme

Liste gegen Freiumschlag mit **1,20 DM** Briefmarken Porto
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM/Nachnahme + 7,50 DM
Zur Auslieferung gelangt ausschließlich Originalware.
Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferbar.

Verkaufe Amiga 500 wegen Systemwechsel. Ein Jahr alt, 1 MB Speicher, Monitor, Drucker, Disks, Fachbücher, Zeitschriften. VB 1550,-DM. Tel. 06073/4374

Verkaufe Matrix-Drucker PANASONIC KX-P1091. Ein Jahr alt mit deutscher Anleitung! VB: 500,- DM! Meldet Euch unter der Nummer 06196/45141. Der Drucker ist gut erhalten!

Verkaufe C-64 + Floppy + Datasette + Orig. Games + Disketten + Box + Joystick + Literatur und noch vieles mehr für nur 400,- DM. Tel. 09708/1344

**** **STOP!!!** **** Verkaufe: Final Cart. III für 40,- DM. Suche außerdem coole swapper, write to: Postfach 12 02 09, 5900 Siegen. 7 Tage angenehm!!! Only 64' er OK! *** 100%ig Antwort, Rückporto ***

Verkaufe CPC-464 + 5 1/4" Floppy + Speichererweiterung + Monitor (grün) + Software. Preis VB. Tel. 07033/33683. Meldet Euch! Es lohnt sich!

** **Verkaufe wegen Systemwechsel** ** C-128 (1/2 Jahr neu), also neustes Modell! + Floppy 1571 ** 240 Disks ** Zubehör. VB 900,- DM. Dateiverw. PRG + Bücher + Datasette + Magazine. Tel. 09721/804487 (Alex)

Verkaufe C-64 + Floppy + Copymodul! Auch Original-Programme. Verhandeln möglich! Bitte meldet Euch bei: Jan Lentfer, Karpfenweg 3, 6054 Rodgau 6, Tel. 06106/9184

ORIGINAL MAGIC FORMEL 64, VI.2, Works 100 Percent, S 70.00 Canadian. Write to: Goetz Kopf, P.O. Box 1051, 100 Mile House, British Columbia, Vok 2E0, CANADA

Verkaufe SEGA mit 21 Modu, (Shinobi, Wonderboy 1 + 2, Afterb; Alex K; Penguinl, Phantasy S; Zillion, Out-Run und Light P. + Schoo; G + Cont ST; NP 1880,-DM. Verkaufe für 1200,- DM. Tel. 069/230154, 6000 Frankfurt. Verk. auch einzeln von 17 bis 19 Uhr.

Verkaufe für Atari XL den Turbo Freezer XL für DM 95,- sowie Silicon Dreams für DM 30,-. Tel. 05407/9143 ab 19 Uhr.

Verkaufe CPC 464 + Farbmon. + Floppy + Lightpen + 3 Data Becker Bücher + Abdeckhaube + 71 Disk und 78 Cass. + 120 Schneider Hefte + Handbücher. Preis: VB. Tel. 02361/371555

C-64, Monitor, Floppy, Datasette, 350 Disks (new Games), 59 Orig. Games, 49 Zeitungen, 3 Joysticks, A. Cartridge, S-4, Speeder ... für 1500,-- DM (neu 2300,-- DM). Tel. 02204/69088 M I K E

Verkaufe SEGA Mastersystem komplett mit 16 Games (Shinobi, Kenseiden) AV-Kabel, Super Sega-Joystick, alles Neuwert für 600,- DM. Meldet Euch bei Stefan Tel. 089/703260

Verkaufe: Schneider CPC 464 mit Grün-Monitor, Floppy, Drucker DMP 2000, 26 Disks und ca. 50 Cass.-spiele für nur 900,- DM. Schreibt an: TCW, Dresdnerstr. 12, 3564 Steffenberg 1

C.O.P.- Shocker

Die Revolution auf dem Softwaremarkt ist vollbracht, und die Computerszene ist begeistert. C.O.P.- Shocker ist ein schnelles und komfortables Kopier-, Codier- und Ladesystem für den C-64 / 128, mit dem Sie Ihre private Programmsammlung anhand einer eigenen Passwort-Codierung vor dem Zugriff Dritter schützen können.

Jetzt können alle Computerfreaks aufatmen und wieder ruhig schlafen, denn niemand ist in der Lage herauszufinden, was sich auf Ihren Disketten befindet.

Es gibt mehr als 2,8 Billionen Möglichkeiten, ein Programm zu decodieren, aber nur eine ist richtig.

Selbst Profiprogrammierer sind von unserem Produkt begeistert:
Mario van Zeist (Hawkeye): „Dieses Programm ist genial. Seit ich C.O.P.- Shocker verwende, ist die Chance für Unbefugte, mit meinen Disketten zu arbeiten, gleich Null."

Manfred Trenz (Katakis, R-Type): „Bei C.O.P.- geschockten Programmen haben selbst geübte Programmierer keine Schnitte mehr. Ich sage nur eins, und das könnt Ihr mir glauben, meine Disketten sind vor Fremden sicher."

Wer jetzt immer noch nicht begriffen hat, wo's langgeht, soll sich eingraben lassen.

C.O.P.- Shocker gibt es für nur..................29,90 DM

Wir halten das, was andere versprechen!

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

Suche Hardware

Suche Amiga 500 + Monitor!!! Biete CPC 6128 + Farbmonitor + Games NP 1500,- DM. Gebe auch Aufpreis. Meldungen unter 089/335201 bei Sebastian.

Suche billige 1541. VB: 180,- DM. Angebote an:
Andreas Gerhard,
Schulstr. 21,
7022 Leinfelden-Echterdingen 1

Suche defekten Amiga oder Atari ST. Schaden egal. Nehme auch andere defekte Hardware.
Preis: VB.
Tel. 0681/33768

Suche billigst Floppy für C-64! Außerdem einen Drucker für den C-64 (billigst). An sehr billiger Software, sowie an C-64 Sonderheften und Büchern bin ich auch interessiert. Wenn der Preis stimmt (billigst) bin ich auch an anderen Computern (IBM/PC usw.) interessiert. Angebote an Franz Nortz, Tel. 089/6904522

Suche kostenlosen Akustikkoppler und Computerschrott. Write to: Stefan Poferl, Biberweg 56, 7080 Aalen or to: Thomas Layman, Gemsweg 10, 7080 Aalen 1

Suche C-64 u. Floppy 1541 zum Ausschlachten! Angebote bitte an: 0261/701270

Kontakte

Wanna buy your own Intro? We write one for you ... Only C-64! A High-Quality Intro costs 30,- DM!!! Write us now (with a 80 Pf. Stamp!): TSO, P.O. Box 1529, 8450 Amberg, W.-G.

Neue St-Software! Contact BDF, Phone: 040/272743 (Jan) only 19 - 21 Uhr. Neue ST-Software!

TRIO INFERNALE hot Amiga stuff, always new! Po Box 86 B, 4700 Eupen, Belgium

** **Nintendo Power Club** ** Braucht Ihr Hilfe? Schreibt uns!! Clubzeitung, Telefon-Hotline, Tips ... Info bei: Nintendo Power Club, Nibelungenstr. 9, 8500 Zirndorf

Suche Lebensgefährtin!!! Bin der Bernd von 28 J. und ruhiger, zärtlicher Wesensart. Du solltest nicht ortsgebunden sein und nicht allzuviel Temperament besitzen. Ich bin u. a. ein großer Computerfreak, Atari ST, und würde mich sehr freuen, wenn Du diese Neigung mit mir teilen könntest. Denn zu zweit macht alles noch viel mehr Spaß.
B. Hinz,
Postfach 23 68,
4788 Warstein 2

ZX-Spectrum-User-Club Wuppertal Info gegen Rückporto von: Rolf Knorre, Postfach 16 40, 5600 Wuppertal 2

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

For the best Demo + Intro + Lettermakercollection on C-64 send 10 Disks + 25 DM to: Marcus Bien, Ladenburger Str. 11, 6945 Hirschberg-Leu. Some greetz to: Freddy Bruegg, Hotline BB Bros

TNF'77 in Expandion!! We need: Paintboy' s , Composer and Coder!! Get the Chance, get a Mebership from The real TNF under: 02456/3719 Oli.

-TMS- is searching for new contacts on Amiga! Call us: 09161/3357 (Markus) or 09161/7704 (Thomas) ab 17 Uhr.
PS: Auch C-64 stuff!!!

Tausche + Verkaufe hottest PD-Soft. Suchen Programmer and new Members!! Write to: Postfach 14 51, 8672 Selb!!
Only hot guys!
No loosers!
Write soon.

Contact DAN! For hot stuff!! (C-64) Call: 06196/42355! Make Logos, too!! Guys who can code cool sounds are welcome! Hi to my crew!! - (Markus) - No lamers! Contact me fast!!!

Nix mehr los in unserer Town!!! Wir verrotten ohne geile Soft und coole Kontakte. Also, phone us! Mo und Di von 17 - 19 Uhr. 05361/13976: AMIGA und 05361/23187: C-64! Let' s swap!

***** AMIGA ** C-64 ** Amiga ***** Biete immer die neueste Software. Viele Programme auch mit Anleitung für Amiga und C-64. Antwort 100%. Schreib an: EOF, Postfach 65, A-1234 Wien

Kontakt * Magic-Lion I'm searching for new and hot stuff and for new and good Kontakt's no looser. Call: Tel. 04273/1537 (Marko)

Wir haben immer die neueste Software für C-64 und Amiga. Außerdem 400 Spiel- und Anwenderanleitungen für beide Systeme. 100%ige Antwort. BGC, Postf. 51, A-1162 Wien

Atari ST*Atari ST***Atari ST** Cool Assembler freak is searching for other cool guys. Call: 02501/8267 let's have a demo session!

TNF '77 Contact us: 02456/3719

He Du da! Suchst Du Informationen, Tips, Tricks, Pokes? Dann brauchst Du Computer-Info 64. Die Zeitung für C-64 Freaks. (Preis 5 DM + Porto) zu beziehen bei: M.G.S.C., Postfach 13, A-4941 Mehrbach

Hello Pirates!!! Amiga contacts for the newest stuff. Postf. 00 91 89, 4600 Dortmund 1, there can be only one...

For hottest stuff call: 0202/645777 (ask Frank ab 20 Uhr). Lightshinings to all friends!

Swiss*Swapper search contacts*Swiss Hello Guyz! I'm searching contacts in Europe. Allways new stuff. Write: Matz Kummer, Guetstr. 23, 8274 Tägerwilen, Tel.: 0041/72/691665

Wenn Du deine Software auf den neuesten Stand bringen willst, dann melde Dich bei uns. Absolut zuverlässig und errorfrei. Melde Dich bei: M.G.S.C., Postf. 13, A-4941 Mehrbach

C-64 Stay cool or stay away! C-64 Contact Conqueror/Yankees, join Yankees or just contact us! Call 04153/53799 (Thomas) ab 20 Uhr

Wir programmieren für Euch die tollsten Intros (in Assembler) auf dem Amiga. 02365/17884 oder 59829. Verkaufen auch Adapterkabel zum Anschluß einer C 1541, 1571 Floppy an Amiga (38 DM)!

Neue Atari ST-Software! Contact PTH of TG HsC! Postfach 60 54 44, 2000 Hamburg 60 * Be fast!*

Amiga Developers Club - Schweiz Wir bieten: monatliche Clubdisk, PD-Pool, Kurse, Hotline, Vergünst., Meetings uvm. Infos bei: Michael Wyler, Untere Holzstr. 21, CH-5036 Oberentfelden, Tel.: CH/064/437352 (ab 18 Uhr)

***** LASH ***** Sucht neue Kontakte! Only latest stuff or demos! Write to: Immermannstr. 14, 4407 Emsdetten, no Loosers or lammers! Only Amiga and C-64 stuff!

TOP-Amiga Software
Call: 08321/89384

Wer will in den C-64 Club "Secret Service" einsteigen? Ihr solltet zwischen 11-14 Jahre sein. Biete alle 2 Monate ein Club-Blatt für je 80 Pf. mit der neuesten Info rund um den C-64! Anfragen unter: 07391/4401

Raum Stuttgart: Amiga-Freak und Programmierer sucht im Raum Stuttgart Grafiker, Musiker, Programmierer zwecks Entwicklung eines Video-Games. Ernstreiche Zuschriften (no phone calls) an Leo Mourtsinoudis, Wunderlichstr. 23, 7000 Stuttgart 1

*****Amiga Monatsabo***** Immer newest stuff vorhanden! Pünktlich, zuverlässig, superbillig! Tel.: 089/7918032 (Florian) täglich von 15 - 17 Uhr!

Schweiz*C-64***Schweiz** Haben immer die neueste Software (z.B. Roger Rabbit, Double Dragon, Robocop). Call Goose Tel.: 004171/444819 (Verkauf superbillig/Tausch) Stand Dez. '88!

Only C-64 (Disk) Verkauf, Tausch, Kauf von neuen Games. Habe stuff wie D. Freak, Rocket R. usw. Immer hot stuff, call: 02271/55335 (Christoph) ab 19 Uhr! Wer schenkt mir A 500 usw.?

Demo-Introschreiber, Maler, Musiker die was können sind gesucht um eine Super-Amiga-Team zu bilden!
Call: 02556/350 Martin!
For newest stuff call too!

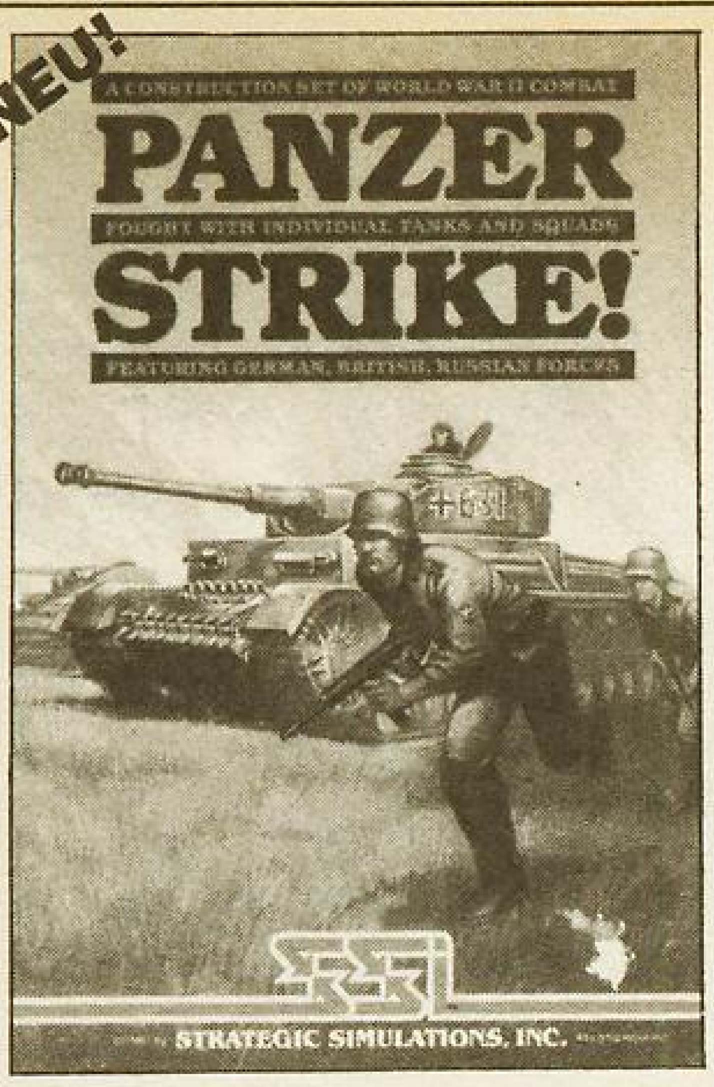
Suchst Du das Allerneueste auf dem Amiga? Kein Problem! Wir helfen Dir, schreib an:
Kölner-Software-Club,
POstfach 13 01 54,
5000 Köln 30,
bieten auch günstige Abos!

Graphiken (D-Paint 2, PAL) & Sound (Soundtracker) individuell für Eure Gruppe (Stck. 20 DM - selfmade)
Call: 0261/61651 für Info!
(Über Preise läßt sich reden!?!)

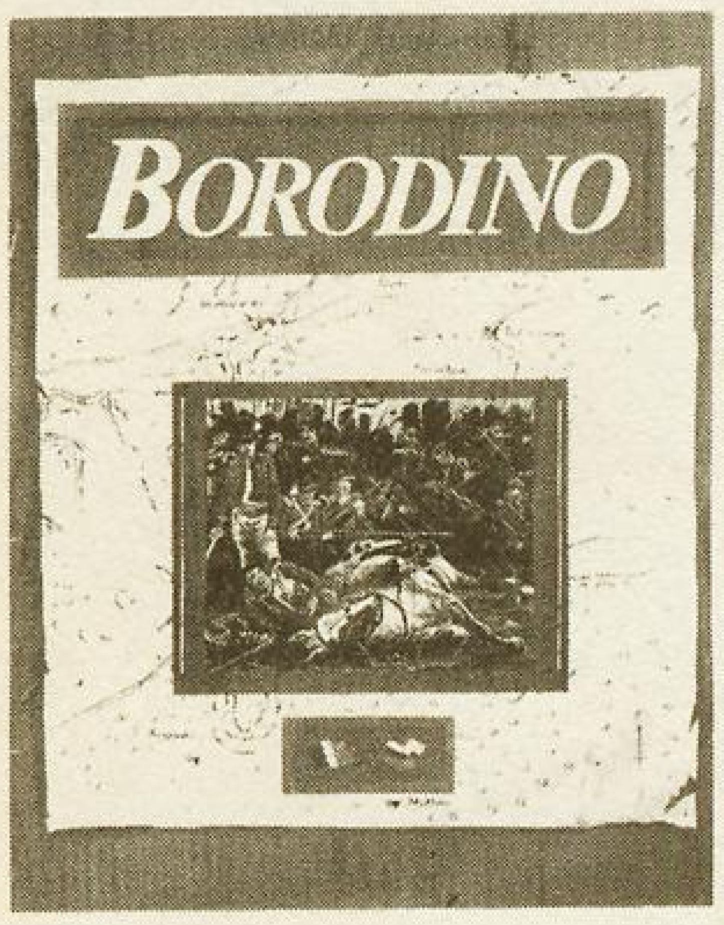
Wathlinger Commodore Club sucht Mitglieder, melden bei:
Michael Swiontkowski,
Gartenstr. 13 a,
3101 Wathlingen,
Tel.: 05144/1660

Hi 64' er Freaks! Projekt B is looking for new contacts. We allways got hot and new stuff. Write with list: Projekt B, Unterbiel 5,
4418 Reigoldswil (CH),
Tel.: (0041) 061/961882 (Charli)

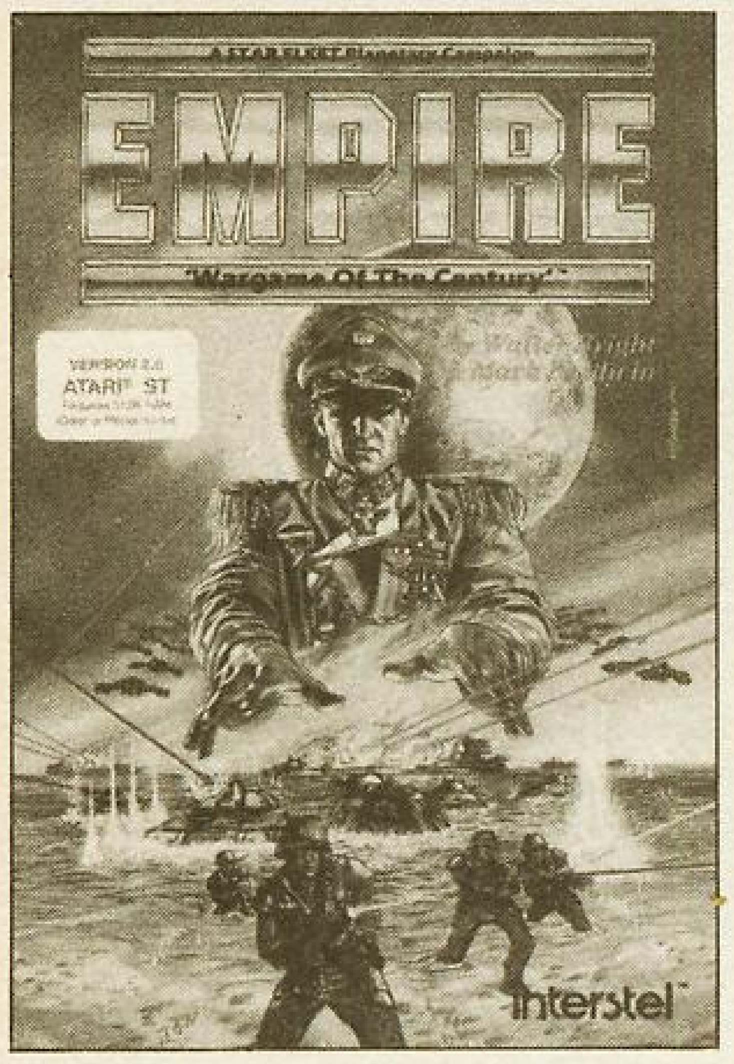
The great Aliensoft is searching for new megamighty contacts. OK, cool guys can dial 0821/601087. But only saturdays from 5 to 6 p.m., ok thats it, only Amiga!



Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.
Deutsches Handbuch
C64 DM 99,–



Napoleons Invasion in Rußland 1812.
Simulation
für 1 - 2 Spieler, spektakuläre 3-D-Grafik.
ATARI ST DM 129,-



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM
6000 Spielfelder
DM 129,-
Alle Spiele ab Lager lieferbar. Farbkatalog gegen 1,– DM in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/76921

Amiga * Atari ST * Amiga * Atari ST * * *** The 20001 Crew search for contacts. Send disks with new stuff to: Mathias Zündel, Bismarckstr. 14, 3440 Eschwege

Suche Amiga-Programmierer die bereit sind an gemeinsamen Projekten mitzuarbeiten. Auch fertige Programme gesucht! Antwort an: Thomas Jubel, Kirchenheerweg 154, 2050 Hamburg 80

Sourcecodes for Seka on Amiga! No selling here, only swapping! I. Roese, Mühlenstr. 37b, 4750 Unna 1, Losing letters will be ingnored!

A. C. A. is searching for more good contacts. If you wanna swap with us, call: 0234/704766. We also sell stuff for the Amiga only. Only the newest stuff!

ST*Schweiz***ST** Suche zuverlässigen Tauschpartner für ST-Games + Anwendungen. Schreibt an: Stefan Walther, Oberdorfstr. 24, CH-3053 Münchenbuchsee

Verschiedenes

Für Elite-Amiga - spielen nach Wunsch mit der C.C.H. Spielstanddisk von Hello Research Credits, Status, Galaxy usw. 10,- DM u. Disk w. h. an Thomas Luz, Postfach 7 08, 7290 Freudenstadt

POSTSPIELE AUS AMERIKA!!! Deutsche, übersetzte, strategische PBM' s mit bis zu 60 Teilnehmern. Mehrfarbiger DIN A2 Spielplan und kostenlose Spielzeitschrift. Infos: Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 12 05, A-8021 Graz.

Maniac Manison Komplettlösung. Schickt 5,- DM und einen frankierten Rückumschlag an Matthias Möst, Hauptstr. 1, 6948 Wald-Michelbach 3, nur gegen Vorkasse!!

Verkaufe Software-Zeitschriften wie ASM, Joystick, 68000er, Amiga-Special, Kickstart, Amiga-Magazin u. a. Jürgen Endreß, Weidestr. 28, 7407 Rottenburg 5

Versende an jeden einen Katalog für CPC mit 270 Pokes, 100 Kurzlistings und Tips, für nur 11,- DM. Nur Vorauskasse! Keine Briefmarken! A. Rudnicki, Rudolfplatz 4b, 3300 Braunschweig

PBM Postspiele PBM 2 mühsam entwickelte Spiele * freie Gestaltung des Geschehens! Info bei: Tibor Tinschmann, Dehlinger Weg 7, 5000 Köln 71

Verkaufe ASM 8/86, 9/86, 3 - 12/87, 1 - 3/88, 5/88, Happy C. 12/86, 10/87, 64er 7/87, 8/87! Tel. 06106/3932

Spinnt der? Ein M. Brüggemann, Zur Schmiede 4, 2843 Dinklage verkauft Happy Comp., 64er und Powerplay (1988 vollständig) für 2,50 pro Stück! Außerdem (C-64): Wernerdisk 15, div. Tape 5,- DM.

Postspiel-Future World- Ein Super Strategiespiel! Kurzinfo 80 Pf-Regelheft 4,- DM. Taktik-Diplomatie-Mut-Spielwitz. Hol Dir den Gewinn! Karl Mann, Graeffstr. 3, 5000 Köln 30

Atari ST * Atari ST * * *** 150,- DM für die Disk mit der besten Atari-Soft an: J. Heiligtag, Heidberg 66, 2000 Hamburg 60. Es lohnt sich!!! 100% korrekt!!! Atari St ** Atari ST

AMIGA PHOTOS! Erstelle von Amiga Grafiken und Pictures, 1a Dias, Bilder und Poster.
Tel. 05601/87366

AMIGA!!! Verkaufe Dtsch. Anleitungen für AMIGA z. B. Dpaint, Seka, Videoscape 3D, etc. Schreibt an:
M. Rohlf,
Hasselrade 18,
2300 Kiel 1

AMIGA 2000! Wen es gestört hat, daß einige Progs. nicht laufen, hier die Lösung: 1. Abschalten des 2. internen Laufwerks, 2. Abschalten des Fast Ram, 3. Für PCX Karte die noch keine Töne haben. Für 15,- DM (keine) Schecks) sind alle 3 Anleitungen zu haben.
P. Schneider,
Stettiner Str. 1,
8803 Rothenburg

Cruncher-Wettbewerb! Schickt ne' Disc und Euren Cruncher an: Dennis Bark, Condomerstr. 46, 6310 Grünberg 1. Der Cruncher, der von meinem PRG am meisten cr. bekommt 20 Leer-Disks!! Ihr kriegt Eure Disks 100% back!

Anzeigen mit PLK Nr.! Im Amiga-Anzeigenmagazin auf Disk! 5 Zeilen a' 60 Zeichen für nur 2,- DM! Schreibt an: Rotkehlchenstr. 18, 2203 Horst, W-Germany

Aufgepaßt und zugefaßt!! 5,25" Disk - 10 Stck. ab 6,50 DM. 3,5 Fujicolor - 10 Stck. ab 25,90 DM. H. Louis, Stiftsstr. 15, 5138 Heinsberg, Tel. 02452/2828 - nur zw. 15 und 17 Uhr erreichbar!!!

Biete an: ASM- und Happy-Computer-Hefte. ASM ab 9/86, Happy ab 3/87. Auch einzeln, pro Heft DM 3,-. Holger Kesel, Attigstr. 2, 6920 SNH-Hilsbach

Postspiel "IMPERIUM"!!! Angelehnt an "Spiralnebel". Für nur 2,- DM pro Zug seid Ihr dabei! Info für frank. Rückumschlag. Adresse: V. Mai, Putlitzstr. 3, 1000 Berlin 21

Billigste Disketten der Schweiz mit 5 Jahren Garantie. Lieferung in 24h 3,5": Fr. 1,95 - 5,25": Fr. 0,55. Bei mir gibts nur Qualität, versprochen. Tel. CH-041/881296

Christliche Mailboxen: 06101/88886, 07261/13708, 07361/43640, 08234/8809, 09734/240 (alle 300, 8N1)

Deutsche Amiga-Anleitungen; Keine Raubkopien: Sonix, Elite, Seka, Dpaint, Driller, Pagesetter, Virus, Interceptor Eco, V. Scape, Pawn, Skulpt, uvm.! 80 Pf.-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

1400 Superpokes für nur 10,- DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10,- DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Selfenwelt Comics, Edel Western, Funtastic Comics aus den Verlagen Carlson, Splitter, Rainer Fest, sowie SOS Hefte v. John Sinclair Taschen Bücher. Thomas Klenz, Malenter Str. 10, 2400 Lübeck, Tel.: 0451/492165

Tausche

***** DARKLINE ***** (only C-64) 1st class swapper needs more new stuff!! Postf. 07 41 88 * 7240 Horb * West-Germany. Wanted: Action Replay Cartridge MK V.
Write fast or die!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 (PD: Intro- + Demomaker u. a.) Schreibt an: Christian Rickes, Bogenstr. 37a, 5900 Siegen

Suche Tauschpartner!!! Habe immer die neusten Games!!! Listen or Disks an: Markus Wrage, Sachsenweg 14, 2357 Bad Bramstedt (Discs 101%ig back)

C-64 Hey Freaks! Ich habe nur die neuste C-64-Soft. Nur Disk. Schreibt an: Christian Jäger, Nahestr. 7, 6530 Bingen 12 * I wait!!!

Suche Tauschpartner für C-64/Disk. Habe neuste stuff! Call: 05682/5239 oder: Pascal Louda, Schloßstr. 3, 3587 Borken 1

Suche zuverlässige, schnelle swapper auf' m C-64! Die Commodore-Boys sind wieder da! No loosers, no lamers, only Top-Swapper! Ruf an: Isabel 0451/802176 (öfter versuchen)

***** AMIGA ***** If you want to swap the newest stuff? Please call: 040/7156554 - Amiga!!!

***** AMIGA *** Suche zuverl. Tauschpartner.** Schickt Listen od. Disks an: O. Becke, Brunnenstr. 18, 6086 Riedstadt-Crumstadt. 100% Antwort. Auch 5,25" Disk. Newest stuff!

Tausche neueste Software! Habe z. B. Armalyte, Op. Wolf, Rambo 3, Bombuzal usw. Schreibt an: Wolfgang Scheucher, Mühldorfer Str. 1, A-8330 Feldbach.

C-64 Tauschpartner (Disks) gesucht! Gerne auch aus BRD, Skandinavien, England. Nur für aktuelle Software, hauptsächlich Games! Schreib' an Postf. 36, 1108 Wien-Austria

Suche netten und zuverl. Tauschpartner für C-64 Disketten! Habe immer die neuesten Top-Games. Jeder, der mir schreibt kriegt 100%ig eine Antwort. Ich hoffe Ihr schreibt an Andreas Kamionka, Holunderweg 3a, 3110 Uelzen 2. Bis bald Andreas!

Neue ATARI ST Software! Contact PTH of TG HSC! Be fast! Postfach 60 54 44 in 2000 Hamburg 60 or phone 040/4604496 (Philipp) But only from 19 - 21 Uhr! (Wichtig)

STOP!!! C-64 Club sucht zuverlässige Mitglieder und Tauschpartner!!! Schreibt an Jörg Stehl, Lindenweg 18, 5000 Köln 90, Tel. 02203/61967

Suche u. tausche neuste C-64-Soft! Listen an: Andreas Müller, Morscheid 87, 5552 Morbach! 100% Antwort!

***** CPC *** CPC *** CPC ***** Suche Tauschpartner. Habe immer das Neueste. Call: 05041/4756. Good Byte.

Hi Freaks! Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 (nur Disk). Wenn Euch der Kram interessiert, Spiele-Listen an: Christian Klein, Zur Verlach 25b, 4010 Hilden

***** Tausche PD-Software!!!** für Atari ST sowie IBM-PC/XT/AT!!! Eure Listen bitte an: Andreas Philipowski, Elsa-Brandström-Str. 31, 4802 Halle (Westf.)

Tausche + Verkaufe hottest PD-Stuff. Suchen Programmer und new Members!! Write to: Postfach 14 51, 8672 Selb!!
Only hot guys!
No loosers!

C-64 * C-64 * Suche Tauschpartner * Habe immer neueste Soft, z. B. Rocket Ranger, Neuromancer, Rack' em usw. (Stand: Dezember/Januar) Schreibt mit Listen an: Patrick Philippi, Hirschauerstr. 25, 7400 Tübingen 1

Suche zuverl. Tauschpartner für neueste Software für Amiga und C-64 (Disk). Schickt Liste oder Disk an: Frank Karweger, Rosenweg 12, 4840 Rheda. 100% Antwort. Amiga * C-64 * Amiga

Hallo Freaks!!! Suche Tauschpartner für C-64 Disk. Neue und alte Games. Schreibt an: Holger Maschert, Thiemannskamp 1, 4416 Everswinkel. 100% Antwort

Suche zuverl. Tauchpartner (C-64). Tausche neue und alte Spiele (Disk). Schickt Eure Listen an: Torsten Ibenthal, Herm.-Loens-Weg 24, 3380 Goslar (100% Antwort)

Suche 100% zuverl. Tauschpartner!!! (C-64) Schickt Disks, Listen oder ruft einfach an: 04561/8552. 100% Antwort!! Ehrenwort!!! Michael Jeske, Ostring 6, 2430 Neustadt/Holst.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64. Habe z. B. Summer Edition, Drive, TKO, Herkules. Schreibt an P. Wittich, Hermannstr. 12, 1000 Berlin 44. Beeilt Euch!

Suche ST-Tauschpartner. Auch monochrom. Adresse: Tore Knabe, Schulstr. 36, 6451 Mainhausen 1

C-64 ** THE VICE TEAM ** C-64 This is the great comeback. 100% Ant. Tauschen neuste Softw. Schreib an The Vice Team, Badhausstr. 34, CH-2503 Biel or Hoehestr. 18, CH-2563 Ipsach.

Disk Hello CPC-Freak! 320CC Besitze über 500 Games. Suche Tauschpartner. 250% Antwort, welche schnell ist, wie ein F-40 OK, schreibt an: C. Roserens, Florastr. 18, CH-2502 Biel

Ich suche einen netten Tauschpartner oder einen guten Club. Habe Topsoftware. Wer an mir Interesse hat, meldet sich unter der Nummer: 05432/1443 Daniel. Nur 64-Disk - Only Profis

Suche Tauschpartner auf dem Amiga auch Anfänger! Anrufe ab 14 bis 21 Uhr! Tel. 05223/14452 (Andreas)

Hallo 64 Freaks!! Ich suche Tauschpartner für Top-Games. Wenn Ihr Lust habt, dann schickt mir Eure Spiellisten an: Markus Höhn, Müllerwie 19, 8606 Greifensee. Tschau bis bald!

Suche zuverl. Tauschpartner AMIGA. Listen an: T. Matuszak, Heinrich-Senseweg 64, 4300 Essen 13, 100%ig Antwort.
Kaufe auch!!!

***** C-64/128 *** Suche Tauschpartner.** Habe immer neusten stuff. Schickt Eure Listen an Thaler Christian, Waltendorf 10, 8391 Tittling. 101,99%ige Antwort.

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga! Ruft doch mal an Tel. 07425/4822 (Sascha) oder schreibt an: S. Fenner, Kreuzäckerstr. 44, 7218 Trossingen-Schura. Amiga Amiga

ST-Tauschpartner gesucht. Also jump zum Hörrohr oder zum Kritzelstengel. Tel. 0261/21433. Adresse; Oliver Vent, Raiffeisenstr. 63, 5400 Koblenz-Metternich

Suche zuverlässigen Tauschpartner (langfr.) für C-64 stuff (Disk). Auch Anfänger. Verkaufe auch Disk only 4,- DM: List to Armin Alagi'c, Georg-Büchner-Str. 4, 6806 Viernheim, Phone: 06204/75461

Wir tauschen und verkaufen Software. Anrufen zwischen 18 und 20 Uhr: 06183/4327 (Martin) oder 06183/2274 (Marc)

*** CH * CH * CH *** Suche Tauschpartner. Listen oder Discs an: Metrailer Dominique, Ch. du Valon 10, CH-3960 Sierre

Kaufe/Tausche Software für C-64 (D). Liste mit Preisvorstellungen an: M. Hein, Steenbalgen 2, 2980 Norden

***** Amiga *** Österreich *** Amiga ***** Suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe das neueste!!! Schreibt an: * HT, Postfach 40, A-8041 Graz * Auch Anfänger/innen *

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Top-Games wie Operation Wolf, Roger Rabbit, Armalyte, Microprose Soccer, Rambo 3, usw. Schreibt an Roman Wasser, Rauracherstr. 22, CH-4106 Therwil

***** Atari ST *** Atari ST ***** Bin Einsteiger und suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe auch schon einiges. Bitte schickt Eure Listen: Dirk Tesan, v.-Waldhausen-Str. 14, 5401 Bassenheim. Danke schon im Voraus!!!

Suche zuverlässigen Tauschpartner!!! Habe immer den allerneuesten stuff auf dem C-64! Bitte schreibt an: Ralf Kron, Im Tiergarten 29, 6530 Bingen 12. Greetings to: L.P.Soft!!!

Do you really know us? (AMIGA) Yes, you do you know the great Alpha. Call: Bloody Guy: 05223/14823 Disk, Sony-Soft: 05223/14452 always the best.

CH * CH * CH * Ich tausche Games. Ruft an bei: 031949001 (Nick)

ST * Schweiz * ST * Schweiz Suche zuverlässigen Tauschpartner für ST-Games + Anwendungen. Schreibt an: Stefan Walther, Oberdorfstr. 24, CH-3053 Münchenbuchsee. See you!

----- T S T ----- for cool trading on C-64 + Atari ST write to:
M. Schulz,
Wollenweberstr. 80,
32000 Hildesheim.
100% Answer.
No lamers 'n' loosers pleeeeaaase!!!

Suche Tauschpartner! Suche: ASM 8/86, 9/86, 12/87, 6 -7/88 und 1/88. Tauschpartner nur auf C-64/Disk. C-128 ist auch in Ordnung! M. Schulze, Großbeeren Str. 10,
1000 Berlin 61

Verkaufe und tausche Software. Suche auch Module + Cartridges für jeden Zweck. For all lamers: "Please contact othes but notime".
Boys write to:
Kojak,
Postfach 11 33,
3505 Gudensberg.

The Economy-Project Suchen Tauschpartner auf dem C-64! Call: 05242/34364 (ab 16 Uhr).

*****Chyborgs***** Searchs for new contacts! We swaps only hot stuff 2-3 days old. The stuff is per modem from USA!
Write fast with disks to:
Posolda, Ul. 12. Dubna 62,
CSSR-69500 Hodonin

Contact the neon maniacs for cool stuff on Amiga, Atari ST and C-64 under: 02405/2715 we' re searching for new members, too!

Alpha disk born to swap with cool groups. Call: 05223/14823 (Dirk) The way to life with an Amiga!

Austria * C-64** 100% Antwort, Disk, suchen zuverlässige Tauschpartner und neueste Soft. Disks/Listen an: A. Kehrer, Moarfeld 46, A-9900 Lienz oder M. Wolsegger, Moarfeld 54, A-9900 Lienz. Haben: FM 2, Summer Oly., Bards Tale 3... Toll wäre Micropr. Soccer, Ultima, W./S. Edition

*****Austria C-64/Amiga***** TAT of TWL is searching for good contacts. If you want to buy or swap newest stuff write to: H. Wuggenig, Ackergasse, A-9560 Feldkirchen

Suche Tauschpartner für C-64/Disk. Habe z.B.: Menace, Robocop, Savage, Circus Games, usw. Bekomme immer Neues! Write to: A. Schäfer, Körnerstr. 9, 2850 Bremerhaven oder Tel.: 0471/42372

CPC' 53 Club sucht zuverlässige Tauschpartner für C-64 Topgames. Schreibt an: A. Edenstrasser, Innstr. 8a, 8205 Kiefersfelden, 1005%ige Rückantwort!

If you want to swap the newest C-64 stuff send disk to: S. Meinecke, Waldweg 31, 3101 Nienhagen or call: 05085/7666 (Sven)

Disk Shark Have the newest stuff, z.B. Armalyte, Roger Rabbit, Afterburner. But i'm searching for Summerolympiad, Summeredition. Write to: Huntloserstr. 41, 2879 Ostrittrum, schickt bitte Disks!

Suchen Tauschpartner (C-64/Disk). Haben: Purple Heart, Menace, J. Nicklas Golf, Grand Prix, Circuit... Schreibt an: Marc Kloepper, Buterlandstr. 1, 4432 Gronau

Suche Software

Suche für C-64 Original (Disk) David's Midnight Magic. Zahle bis zu 25,- DM. Bitte melden bei: Tanja Klotz, Hochkalterstr. 15, 8220 Traunstein.

Ich suche Software für den C-64. Schickt Eure Listen an: Carlos Howe, Ibbenbürener Str. 3, 4542 Tecklenburg oder Tel. 05482/7687 (nur Disk. 100% Rückantwort.

Suche Games für C-64. Vor allem Rollen- und Strategiespiele (Disk). Angebote an: M. Karner, Mühlgasse 17/14, A-1040 Wien

*** C-64 * C-64 * C-64 *** I am search for the newest stuff. Write to: René Macherhammer, Denisgasse 9, 4780 Schärding - Austria

Suche für Atari ST VIP-Professional mit Anleitung und andere Anwender u. Spielprg. Listen an Harald Koehler, Zum Backofen 2, 5190 Stolberg. Nur Originale!

*** C-64 * C-64 * C-64 *** Ich suche allerneueste Soft und ältere Klassiker zu günstigen Preisen. Bitte schreibt an Oliver Haas, Oedterstr. 14a, 8330 Feldbach, Austria

Ein Looser sucht einen möglichst sicheren Listschutz und das Spiel "Hostages". Beides bitte für den C-64 oder den C-128. Das Spiel bitte als Original. Daniel Brunner, Lerchenstr. 5, 4330 Mülheim/Ruhr

M S X - Suche Module aller Art. Tausche gegen Super-Diskettenspiele wie Parodius, Samurai, Metal Gear usw. Schreibt an Lobing Georg, St-Marxen 60, A-9125 Kühnsdorf - 100%ige Antwort!

Suche immer neueste C-64 Software wie z. B. Roger Rabbit, Ingrid' s Back, Rambo III u. a. Listen bitte an:
Christian Anderka,
Ostertorwall 25a, 3250 Hameln 1

******* AMIGA ******* Freaks! If you have the best wares, for cool prices then you must call this line: 05121/38137 (Michael). We swap hot stuff on C-64 + St, too!

C-64! Suche neuste Spiele aller Art, besonders an Strategie- u. Fußballsp. interessiert. Zahle Höchstpreise (bis 20,- DM) M. Seybold, Friedrichstr. 10, 7410 Reutlingen 23, Tel. 07121/670536

Suche Software für den Atari ST!! Spiele und Anwender-Software. Suche Spiel wie Startrek. Liste bitte an Günther Birner, Wolfsberggasse 3, 9800 Spittal/Drau - Austria

Suche Software für C-64. Bitte schickt Liste an Mario Pavone, Rolandstr. 1, 5000 Köln 1

****** Atari ST ****** Suche X.Copy (ST) u. akt. Software (z. B. Out Run, Dungeon Master, Double Dragon, ...) Austria:
Thomas Kaser, Hoeribach 3,
4773 Eggerding,
Tel. 07767/230 ab 17 Uhr.

Suche gute Games w. z. B. Katakis, Danger Freak, Overlander, Hostages, Barbarian 2, Bionic C., Tetris, Hawkeye, Afterburner, Black Lamp, 1943 u. a. Zahle gut.
Listen an C. Hauser,
Mittelwiesenstr. 28,
6633 Wadgassen 5.

SCHWEIZ! Wer mir die beste Amiga-Soft schickt bekommt 80 Fr. Disk wird zurückgeschickt. Fabian Gabriel, Massella 6, CH-7023 Haldenstein

Suche ST-Soft u. AnwenderPRG. Schickt Listen an Meikel Busch, Travelmannstr. 11, 2400 Lübeck 1

Suche für C-64 alle Maker und PD-Software. Habe auch viele Disks von PD-Soft-Firmen! Schickt Listen und Disketten an: Christian Herzig,
St. Blasienstr. 9,
8000 München 40

Suche günstig Software (Spiele und Anwenderprogramme). Schickt Listen an Dieter Bartz, Marrendorfer Damm 437, 1000 Berlin 42. Nur für Amiga 500.

Suchen besten Intromaker! Musix, Grafix, Raster ... Dem Gewinner winken 100,- DM!!! C-64! Schickt Introm. an: BST, Lindenstr. 7, 6941 Absteinach! 100% zuverlässig!!! Bye!

Hilfe!!! Suche dringendst das Spiel "Legions of dead", und "Barbarian II". Habe Tauschmaterial!! (Für C-64) Melden bei: Daniel Müller, Gotenstr. 7, 5400 Koblenz 32, Tel. 0261/25564

ST-ST-ST Suche, tausche Software für Atari ST. Schickt Eure Listen an Jens Höppner, Mellingerstr. 35a, 3200 Hildesheim, 100% Antwort.

Hi Freaks!!! Suche Demos u. Intros für den Amiga 500. Kaufe or tausche. Send lists, disks, Angebote an: Markus Schweda, Rolandstr. 56, 4690 Herne 2 (Keine Raubkopien)

Suche immer neueste Amiga-Software! Auch Tausch! 100% back! Christian Hoffstadt, Bergstr. 58, 5942 Kirchhunden 5

Hi Freaks! Suche allerneuste Software für den C-64! Phone to Dickes Mann! 06204/3143 Klaus

Hi ... Suche Anleitungen aller Art für den Amiga 500. Sendet Listen or Anleitungen an: M. Schweda, Rolandstr. 56, 4690 Herne 2. Tausche oder kaufe. So long!

Looking for C-64' s newest Demo, Musik, Intro, other Makers, also for Harsh Copiers, Utility' s, write: Goetz Kopf, P.O.Box 10 51, 100 Mile House, B. C., Vok 2E0, Canada

Suche Originale für XL auf Disk. Football-Manager I u. Arkanoid (bis 30,- DM). Außerdem ASM Nr. 2/87. M. Poniewas, Dammstr. 24, 7262 Althengstett

Suche Software ab 1986 für C-64 auf Kassette und Bücher wie man Spiele selbst herstellt. Verkaufe Bücher für Puls 4, C-16, C-116. Wolfgang Polenda, 5350 EU-Roitzheim, Brückenstr. 15

Suche Amiga 500/2000 Originalsoftware auch Spiele. Angebote an Axel Maurer,
Höhenweg 9,
6601 Scheidt

Wettbewerb! Suchen allerbesten Intromaker! Dem Gewinner winken 100,- DM!!! Schickt Disks an: BST, Lindenstr. 7, 6941 Absteinach 1. Sind 100% zuverlässig! Auf jeden Fall back!!!

!!! Kaufe sofort Original-ST-Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibt an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!!!

Biete Software

TRIO INFERNALE Hot Amiga stuff, always new! PO Box 86 B, 4700 Eupen, Belgium

C-64 PD-Software, das "Superangebot" 10 Disks = 20 Seiten für nur 30,- DM. Demo/Intro/Lettermaker/Cruncher usw. Sendet 30,- DM an: Anton Maassen, Am Lindenplatz 17, 4040 Neuss 1

!! Verkaufe Originalprogr. für ATARI-ST SUPERGÜNSTIG!! Z. B.: Deep Space 23,50, Fußballmanager 21,-, Indiana Jones 29,-, Sidewalk 27,50, 2'nd Word Plus 29,50, Colorstar 29,-, Gauntlet 29,-.
Liste anfordern!
Ruf: 04191/5839 nach 18 Uhr.

Verk. C-64 Software. Mehr Info für 5 Fr. oder 5,- DM, erhält man Disc mit Discsorter (Liste). Club of Rijeko, Am Stausee 27/11, 4127 Birsfelden, CH.

Verkaufe 8 originalverpackte Magic-Disks, Computerhefte, Spieletests, Spiele usw. auf Diskette! Ganz neu, Nummer 11/1988. Neu 9,80 DM, jetzt: 6,-DM. Ruft: 08230/9593 (André) C-64

Verkaufe Original ST Software ab 20,- DM (Spiele). Tel. 02822/52527 ab 19 Uhr.

Endlich!!! 10 Disks full Intro-Demo-Lettermakers!!! Kein Tausch! DM 25,- + Porto! Call now and fast: 08231/2556 (Ernst)!!!
C-64 only!

C-64 PD-Software, das "SUPERANGEBOT" 25 Disks = 50 Seiten für nur 70,- DM. Demo/Intro/Lettermaker/Cruncher usw. Sendet 70,- DM an: Anton Maassen, Am Lindenplatz 17, 4040 Neuss 1

Verk. folgende Orig. auf Disk: Cybernoid, F. O. F. T., Driller, Starglider, Sidewize, 3 Magic Disks, 1 Input 64, Pure I. Kai Fenner, Am Rain 5, 3585 Neuental 5,
06693/578. C-64

Achtung! Verkaufe Orig. Destroyer und Street Sports Basketball für 70,- DM. Einzeln je 40,- DM. Call: 06195/64969 or D. Bedekovic', Gagern Ring 23, 6233 Kelkheim ** Call Orazen Amiga

Verkaufe Disks + Videotape" 5,25"; VHB, beides ungebraucht + originalverpackt zu Schleuderpreisen. Info: 04503/3234 (Oliver). Tausche auch PD-Software!! ** No abscene phonecalls please! ** Bitte nur Mo + Mi von 18 - 19 Uhr anrufen!

Amiga-Orig.: Marauder 2 40,-, Hacker 27,-, Giana Sisters 35,-, Bubble Bobble 35,-, Ferrari Formula 1 35,-, Deluxe Print 55,-, Sidewinder 17,-, Iceball 28,-, Return to Atl. 35,-. Speeder? 06622/2988

Verk. für C-64: Last Ninja II, Katakis, Babarian II u. noch mehr Topgames (nur Cassette). Liste gegen Rückp. bei: Hendrik Thiel, Finkenstr. 16, 2991 Börger

Public-Domain-Software für Plus/4. Biete 8 Discseiten randvoll mit PD-Soft für 20,- DM. Uwe Schröder, Bgm.-Lienhop-Str. 7, 2830 Bassum. Suche User in der DDR + Ungarn!!

Everything for Amiga and C-64! Send DM 20,- for WEC LE MANS, Jungle Book (AM.) or Carrier Comm., Serve + Volley (64) to: Tim Bruns, Postfach 04 78 57, 4600 Dortmund 50

C-64 PD-Software, das "SUPERANGEBOT". 20 Disks = 40 Seiten für nur 55,- DM. Intro/Demo/Lettermaker/Cruncher usw. Sendet 55,- DM an: Anton Maassen, Am Lindenplatz 17, 4040 Neuss 1

AMIGA * * AMIGA for good and new stuff write to Frank Reising, Spadenerweg 9, 2857 Langen-Debstedt, Internat Seepark

Neueste ST-Software billig zu verkaufen. Liste anfordern bei Alessandro Russo, In den Wyden 3, 5242 Birr (AG) CH

AUSTRIA: C-64 Disks abzugeben, brandneue Games und viele alte Klassiker! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien und Du kriegst kostenlos meine Liste auf Disk! 100% Antwort!

Verk. für je 20,- DM Original CPC 6128 Software z. B. Last Ninja2, West Bank, Barbarian, Hacker 2, Gauntlet2, Wonderboy, Rygar, International Karate + Discology 5,1 uvm. Liste bei Jürgen Nothdurft, 7475 Oberdigisheim,
Tel. 07436/8330 ab 18 Uhr.

VIREN!!! Damit Du keine Probleme damit hast, hol Dir den zur Zeit besten Viruskiller auf dem Amiga. Schick 1 Disk + 5,- DM + Rückporto an: Uwe Knop, Kammertstr. 1a, 5401 Niederfell, BRD

12 64ér Disks, randvoll mit PD-Software für nur 50,- DM + 2,50 DM Porto abzugeben! Info 04503/3234 (Oli) Mo + Mi 18 - 19 Uhr. No lamers - no beginners - no loosers and no obscene phonecalls please!

C-64 Originale: Winter Ed., B. Tale 1-3, Wasteland, B. Dash const. Kit, M4Nemesis, Gold coll. 3 (5 Spiele), Ultima 4 zu je 30,- DM Ultima V zu 40,- DM Adr.: O. Becke, Brunnenstr. 18, 6086 Riedstadt-Crumstadt

***** Achtung Amiga Freaks ***** Verkaufe 12 Disks mit Spitzentools: (Intromaker, Soundtrackermuzaks, Char Cruncher, Samples, Sourecodes) Keine Raubkopien!!! Tel. 089/7918032

**** Amiga **** Verkaufe Amiga Game Neu!! "MENACE" Preis: VB, Tel.: 06543/3871 fragt nach Christoph

Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, Sexmission - erotisch, freches Science-Fiction Adventure, je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64/128, je 39,95, beide 59,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Wial Versand Service

C 64	Kass	Disk
10 Mega Games	29,50	39,90
Afterburner	29,00	39,00
Barbarian 2	25,00	35,00
Batmann	27,50	37,50
Circus Games	29,00	39,00
Double Dragon	27,50	37,50
Football Manager 2	25,00	35,00
Lancelot		37,50
Last Ninja 2	29,00	37,50
Microprose Soccer	37,00	47,00
Operation Wolf	27,50	37,50
Pacmania	27,50	37,50
R Type	29,50	39,00
Red Storm Rising	32,00	45,00
Robocop	25,00	35,00
Spitting Image	25,00	35,00
Superman	29,00	39,00
Thunderblade	27,50	37,50
Thypoon	25,00	35,00

IBM	
Double Dragon	79,00
Fish	67,00
F 16 Falcon	95,00
Pool of Radiance	62,00
Wall Street Wizzard	59,00

Preisliste gegen frank. Freiumschlag
Preisänderungen vorbehalten

	Atari ST	Amiga
Afterburner	55,00	--------
Barbarian 2	48,00	--------
Carrier Command	57,00	57,00
Chronoquest	65,00	65,00
Double Dragon	48,00	a.A.
Elite	55,00	57,00
F 16 Falcon	67,00	76,00
Fish	57,00	57,00
Heroes of the Lance	61,00	61,00
Hostages	57,00	57,00
Lancelot	45,00	45,00
Live and let die	48,00	48,00
Lombard RAC Ralley	64,00	64,00
Operation Wolf	47,00	56,00
Pacmania	45,00	45,00
Rocket Ranger	--------	62,00
Spitting Image	48,00	48,00
Starglider 2	57,00	57,00
Star Ray	48,00	57,00
Sword of Sodan	--------	69,00
Thunderblade	49,00	59,00
Time + Magik (3 Advent.)	48,00	48,00
Triad	68,00	68,00
Ultima 4	57,00	57,00
Zak McKracken	--------	59,00

Mo - Fr 14 Uhr - 19 Uhr / Sa 9 Uhr - 12 Uhr
sonst Anrufbeantworter

WIAL - Versand - Service
A. Albert + Partner, Sperberweg 26, 8038 Gröbenzell
Telefon 0 81 42 / 82 73

Versandkosten: NN plus 6,- DM Vorkasse plus 4,50 DM Ausland: Euroscheck plus 10,- DM

NEU!!! Arbeiten wie die Profis!!!

Create-a-Shape **148,00 DM**

Editieren Sie in der linken Bildschirmhälfte Ihre Shapes und sehen Sie in der rechten gleichzeitig die laufende Animation! Verwenden Sie die fertigen Animationen gleich in eigene Hochsprachenprogramme, z.B. GFA- und Amiga-Basic, einbinden!
Dieses Programm stammt von Spieleprogrammierern, die es für ihre eigenen Zwecke entwickelt haben! Arbeiten auch Sie ab sofort wie die Profis!
Fordern Sie ausführliche Unterlagen an!

AMIGA-SOFTWARE

Advanced Ski Simulator	34,80	Jeanne D'Arc	49,90
Archon Collection	69,90	Leben und sterben lassen	59,90
Captain Fizz	49,90	Mickey Mouse	59,90
Excalibur	49,90	Phantom Fighter	69,90
Heroes of the Lance	74,80	Roger Rabbit	74,80
Highway Hawks	59,90	Zak McKracken	59,90
Hybris	59,90		

Compy-Shop OHG
Gneisenaustraße 29 · 4330 Mülheim/Ruhr
Telefon 02 08 / 49 71 69

AstroVersand

FRUSTSCHUTZPREISE

+ + + neu + + + viele Preissenkungen + + + mehr PC + + + mehr Amiga

Final Cartridge III, überarbeitete, erweiterte Version, HAMMERPREIS! 65,- DM
Super-Keyboard, MIDI, Drums, Sequenzer, 49 Tasten (groß) super! 307.- DM
Netzteil 1000 mA: 17,90 DM - Keyboard-Spezialtasche 21,90 DM
VIDEO-DIGITIZER 1000 f. C64,382x288 exclusiv für Astro 222.- DM
Expert Cartridge, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl.deutsch 87,- DM
EXPERT 4.1: Erweiterungsdiskette/Utility-Disc, je 20,- DM
3 1/2" Markenlaufwerk, 720 K, in 5 1/4"-Rahmen, kompl. nur 199,- DM
ProSound Super-Stereo-Digitizer f. Amiga, (jetzt mit MIDI), nur 177,- DM
DIGIVIEW Amiga Super Videodigitizer, PAL, V 3,0, nur 297,- DM
DIGIVIEW „GOLD", wie oben, jetzt für 1500/2000 ohne Adapter 307,- DM
DigiDroid: Motor-Vollautomatik für DIGI-VIEW 177,- DM
S/W-Videokamera CCTV, (625 Zeilen!) Super für Digi-View! 397,- DM
Amiga Drive, durchgef. Bus, abschaltbar,
Metall, Slimline, amigafbg. nur 247,- DM
SUPERSONDERPREISE für Astrologie/Esoterik-Software C 64 und für Qualitäts-Disketten auf Anfrage
Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC.Kostenlose Liste anfordern! Preise bei Vorkasse.: (EC,Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge. Nachnahme: + 5 DM. Inland) Ausland auf Anfrage! Händleranfragen und -Angebote erwünscht!

ASTRO-VERSAND * Postfach 1330 * 3502 Vellmar
Rund-um-die-Uhr-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11
Telefax (0561) 88 55 07

C-64 PD-Software, das "SUPERANGEBOT". 15 Disks = 30 Seiten für nur 45,- DM. Letter/Intro/Demomaker/Cruncher usw. Sendet 45,- DM an:
Anton Maassen,
Lindenplatz 17,
4040 Neuss 1

PD-Software für Amiga. Liste (auf Diskette) gegen 3,- DM + Rückporto bei:
M. Nolte,
Flandernweg 1,
2392 Glücksburg.

Amiga-Super-Public-Domain-Serie! Größtenteils deutsche Programme. Kostenlose Liste anfordern bei F. Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72.

Verkaufe! Neueste Originale, billig. 02102/472365 (Dirk) 15 - 16 Uhr, nur C-64!

10 Disks voll (beids.) mit PD-Soft für den C-64 für nur 35,- DM. Demos, Demo-Intro-Letter-Maker, Packer, Digi-Sounds!!! Nur gegen Vorauszahlung (Scheck o. Bargeld). Also schreibt noch heute an Stefan Hüls, Dinxperloerstr. 87, 4290 Bocholt

Verk. orig. Soft für C-64, Amiga, St, Spectrum, Amstrad, IBM, Nintendo und Sega. Für 5 Fr. oder 5,- DM erhaltet Ihr Disc mit Discsort. (Liste). Club of Rijeko, Am Stausee 27/11, 4127 Birsfelden, CH.

******* SSI ***** SSI ***** SSI ******* War in the South Pacific ** Super Kriegssimulation mit Anleitung. Anfrage bei Dirk unter: 02305/12854 Mo -Fr. ab 17 Uhr (Commodore C-64)

Amiga: Verkaufe ca. 600 Instrumente speziell für Soundtracker aber auch für Sonix usw. Alles Samples von guten Geräten (Emu, S50, DX7 usw.) Tel. 030/6122316

***** Verkaufe Software für den C-64 **** Habe auch Intro-Maker & Demo-Maker! Schreibt an: Jens Jäckel, Weipelsdorfer Str. 19, 8609 Bischberg. Liste gegen 2,- DM in Briefmarken! Disk 4,- DM! Bye!

***** EMPIRE ***** Wer eine wirklich zuverlässige und billige Amiga-Softquelle sucht, der schreibt an: Postbox 60S, NL-6294 ZG Vijlen (Versand aus BRD, auch Abos) Neu!

C-64: Biete PD-Soft. Nur vom feinsten und superbillig! (1,- DM pro Diskside) außerdem verkaufe ich brandneue Spiele/extrem billig. Schickt Discs und Geld an: Kai Fischer, Vom-Stein-Str. 34, 5760 Arnsberg 1 **
Info gibt's kostenlos!
Einfach anfordern!!!

C-64/Amiga!!! Verlangt entsprechende Softwareliste gegen Einsendung von 5,- DM bei: X-Ray. Postfach 1 18, CH-6260 Reiden!

Hier findest Du, was Du suchst!!! Topsoftware für C-64 bei: RF, Postfach 79, A-8570 Voitsberg.
(Kein Tausch)

Public-Domain-Software C-64. Lernprogramme, Buchführung, Management, Spiele, Floppy- u. Programmierhilfen. Lostenlos Liste anfordern. Tel. 040/5707157

Dream Girls - pikantes deutsches Adventure, 4 Diskseiten, scharfe Grafik, C-64, 29,95 DM + NN., Hot Girls-Dia-Show 19,95. T. Harms, Lindemannallee 19, 3000 Hannover 1.

EROTIKA - außergewöhnliches Adventure mit aufregenden Bildern, deutsch, 3 Disks. C-64/128, 29,95, EROTIKA II -19,95, beide 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

AMIGA. Biete günstig neuen Stoff im ABO an. Originale so billig wie noch nie, z. B. Big Deal 50,-, Pinkball Wizard 30,-. Call: 09241/1814 Holger

Verkaufe Original Tape Games!!! Mission Elevator/ Solo Flight/ Gauntlet/ Bomb Jack/ Trivial Pursuit und noch ein paar mehr!! Preise: 5 - 15 DM. Ruft an: 07431/51914!!! Get' em!!!

***** Verkaufe Software für den C-64 **** Habe auch Intro-Maker & Demo-Maker! Schreibt an: Jens Jäckel, Weipelsdorfer Str. 19, 8609 Bischberg. Liste gegen 2,- DM in Briefmarken! Disk 4,- DM! Bye!

C-64! Verkaufe neueste Games!!! Info bei: Postfach 12, 9803 Spittal/Drau, Austria, only Disk

AMIGA-CLUB (wg. Bundeswehr) aufgelöst verkauft große Soft-Sammlung (auch neues) und 8 * 500er + 3 + 100er superbillig! Auch einzeln. Andreas Söhner, Rathausstr. 131, 4690 Herne 2

Verkaufe Amiga Originale (Chrono Quest, Down at the Trolls, usw.) Suche auch Tauschpartner. Tel. 06663/459 ab 14 Uhr.

Private Kleinanzeigen

in „Aktueller Software Markt" sprechen einen großen und interessierten Fachkreis der Computer-Branche an.

Nutzen auch Sie die Gelegenheit zur Veröffentlichung Ihrer privaten Kleinanzeige zum **supergünstigen Preis.**

Ihre persönliche Kleinanzeigenkarte finden Sie am Ende dieser Ausgabe.

Anzeigenschluß für die Ausgabe 4/89 ist der

13. März 1989

Verk. orig. Disk Afterburner für C-64. Preis: DM 30,-. Dirk Winterling, Beim Zehnmorgenfeld 15, 6472 Altenstadt 1, Tel. 06047/6940

Wir haben immer die neuste Software für den C-64 und den Amiga. Außerdem 400 Spiel- und Anwenderanleitungen für beide Systeme. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien

Atari ST Original-Software (vollst. Ausstattung): Kaiser 70,-, Fish 45,-, Elite 45,-, Plundered Hearts 40,-, Tanglewood 20,-, Knight Orc 30,-, L'affaire 10,- u. a. Tel. 07328/5695

Hey C-64 Freaks! Allerneueste Software (Disk)! zu Spottpreisen! 1 Spiel gratis bei 1. Bestellung! Soft max. 3-Tage alt! Maier Günter, Andreashoferweg 1, A-4910 Ried/Innkreis - Supergeil

CPC CPC CPC CPC CPC CPC CPC Biete ausreichend Software für alle CPC' s 3" Leerdisk mit ausr. Rückporto an: Senner Robert, Windsberg 12, 8899 Freinhausen. PS: Es lohnt sich!!!

Achtung Computerfreaks aufgepaßt! Habe laufend news für Amiga und C-64. Ruf doch mal an. Tel. 02779/1459

AMIGA! Allerneuste Soft für Deinen Amiga! 3 Tage alt! 100% ohne Error! Billig-schnell-und gut! Maier Günter, Andreashoferweg 1, A-4910 Ried/Innkreis! Geil

AMIGA Intro Maker zu verkaufen! Neueste Amiga-Software. Info gegen frankierten Rückumschlag. K. H. Clemens, 5000 Köln 51, Nauheimer Str. 6.

FREESOFT, Public-Domain-Software! Riesenauswahl! Demo-Intromaker, Demos, Anwendersoft!!! Liste gegen 1,30 Rückporto!!! Dejan Purkav, Keltenstr. 18, 8417 Kareth (C-64)

Hallo ich habe Topgames wie: Afterburner, Op. Wolf, Thunderblade, ua. Schreibt an Oliver Geiler, Fronwaldstr. 102, 8046 Zürich, Schweiz!!! Für C-64 C-64 C-64 - Oliver verlangen!

Habe neuste Spiele z. B. Olympiad, Zak Mackracken, usw. Liste fordern Tel. 02232/13216 (Angelo) ab 17 -22 Uhr oder A. Sebastiani, Balthasar-Neumann-Platz 1, 5040 Brühl, C-64 Disk.

Biete superbillige Amiga-Softw. an. Listen gegen Rückp. bei: Stephan Scheiper, Collenbuschstr. 4, 5600 Wuppertal 2. Neuheiten u. alle Games.

***** Super Software/ C-64 ***** Write to: L. Halter/Rorschacher Str. 10, 9424 Rheineck/Switzerland! Habe Armalyte, R. Rabbit, Rocket Ranger, Robocop usw. PS. Verkaufe Atari ST - fast neu!!!

AMIGA-SOFT!!! Neueste Games im Abo! Interessiert? Dann schreibe noch heute an: S. C., Postfach 00 23 26, 4040 Neuss 1. Wir antworten sofort!

Verkaufe Spiele für C-64. Liste 0,80 DM. Spiel pro 7,-DM. Habe Super Games. Bitte nur schreiben, der wirklich Interesse hat. Jeder Brief mit Rückporto wird beantwortet!

Hot News: Star Trek, Fire Zone, Technocops, Falcon and many more. You want it? Contact and buy (Abo) Postfach 62, A-3380 Pöcklarn or phone A-02757/2284, only Amiga

AMIGA Faszination - Das Magazin für den User auf Disk. Mit Soft- und Hardwaretests, Anzeigenmarkt und Aktuellem. Disk und 3.- oder 5.- an: Amiga Faszination, Postfach 17 02, 5690 Herne 1. Jeder kann mitmachen!!!

Verkaufe 64' er und Amiga ORIGINALE!!! Liste gegen Rückporto. Auch Bücher für alle Computer sowie PD-Soft und Zeitschrift. zu Billigstpr. Michael Sauer, Postf. 17 02, 4690 Herne 1.

Endlich Ordnung, in Ihrer Filmsamml. VIDEOBOX 1,70, speichert, sortiert, druckt. Für 50,- auf allen ST's! Best. o. Info: A. Peters, Sülldorfer Landstr. 119, 2000 Hamburg 55, Tel. 040/874773 ab 19 Uhr.

Verkaufe Original "The 64 Emulator 2" 100,- DM. Axel Maurer, Höhenweg 9, 6601 Scheidt.

AMIGA: Programme und Anleitungen reichlich vorhanden ... Karsten Mayer, P.O.Box 4 13 73, 6603 Sulzbach/Saar

*** C-64 *** Verkaufe alte und neue Software: Zak Mc Kracken, Summer E., Barbarian II, usw. pro Spiel 5,- DM. Markus Remy, V.-Wissmann-Str. 10, 6730 Neustadt/Wstr., Tel. 06321/81832

Verk. Spectrum Originale: Equinox, ACE, Bubble Bobble, 6 Pak II, Zythum, World Games, FEUD, The Eidolon. Suche Tauschp.! Tel. 02361/59770

WANNA BE GREAT???! Dann holt Euch die neuen Amiga Boot-, Demo-und Intromaker. Schickt 2 Discs, 20,-DM, Rückporto an: V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41.

Verkaufe: Orig. C-64 Disks, Microprose Soccer 50,- DM u. Football Manager 2 25,- DM. Nur gegen Vorkasse u. Rückporto. Jens Bormann, Horststr. 12b, 2160 Stade

AMIGA AMIGA AMIGA A-User mal herhören! Ich verk. Thunderblade (Orig.) für nur 45,- DM. Michael Schafberger, Mangfallstr. 2, 8014 Neubiberg oder Tel. 6011084 - BRD

******* Public-Domain ******* C-128. Liste für 1,- DM anfordern bei Hans-Werner Küster, Eifelstr. 49, 5042 Erftstadt

Heiliger Bytebeißer Club für Amiga! PD-Disk monatl., Tips, Sounds, Musik, Programme, etc. Infos bei: Lars Neujeffski, Telgenkamp 16, 4408 Dülmen. (Rückporto 80 Pf.)

Verkaufe Originalsoftware! z. B. FM 2, Circus Games, Pirates, Bards Tale I + II, D.T. Olympic Challenge, Roger Rabbit usw. Auch Tausch! R. Arnold, Friedrichstr. 3, 6500 Mainz 1

Wo gibt es gute und viel Public Domain Software für den C-64? Na, hier: AS2 PD-Service, Postfach 10 01 08, 4100 Duisburg 1. Einfach einmal meine Gratisliste mit mehr als 200 PD-Discs anfordern. Natürlich wird auch getauscht (keine Raubkopien)!

C-64!!! Verkaufe neueste Games!!! Info bei: Postfach 12, 9803 Spittal/Drau, Austria (only Disk)

Das ist super - Originale zu Superpreisen - Da lohnen sich keine Kopien mehr!!! Fragen Sie nach unserer Liste und nach den Prämien! Holger Louis -Tel. 02452/2828 bitte nur zwischen 15 und 17 Uhr anrufen!

Super-Demo-Intro-Letter-Maker (PD)! Auch Games!!! Only C-64-Discs. Pro PRG DM 2,-! Beantworte alles! Suche für C-64 Sex-Games, Sex-Bilder aller Art. J. Herzig, Nussbaumstr. 20, 8000 München 2. Habe ca. 50 Discs mit Makers aller Art!! Only PD-Soft!! Schreibt schnell!!!!

AMIGA-Software (nur Originale -keine Raubkopien!) wegen Hobby-Aufgabe preiswert zu verkaufen. Liste anfordern bei: M. Lenzen, Kolpingstr. 13a, 4134 Rheinberg 1, Tel. 02843/4200

***** Verkaufe f. A 500 ***** Ultima 3 + 4, Bard' s Tale 2 je 45,-, Tanglewood 30,-, Chubby Gristle, Cogan' s Run, Rockford, je 20,-, Space Station 15,-, evtl. Tausch. Suche Rollenspiele + Adventures. Jochen Wirth, Im Weiher 26, 6535 Gau-Algesheim, Tel. 06725/4921

Date: 09.01.89 News! Star Trek, Circus Games, Tu-Sports, Falcon and many more. Only Amiga. Contact: Postfach 62, A-3380 Pöcklarn or Tel.: A-02757/2284

Gewerbliche Kleinanzeigen

ASM-DAUER-POWER

MANDARIN'S RALLYE-STAR

Lombard RAC rally

**Um einen der irren VHS-Video-Packs zu gewinnen, muß erstmal die folgende Frage richtig beantwortet werden:
„Wie heißt dieses Wunderauto?“
a) Ford Cosworth   b) Ford Bronco   c) Ford Lombard**

Zu gewinnen gibt's je

5 x 2 Videos

mit „abgefahrenen“ Crash- und Motorsport-Aufnahmen!!!

(Car Wars und Paris – Dakar)



Kennwort: „Ford“

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 17. März 1989: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

GREMLIN

10 Guiness-Bücher der Rekorde ('88) +
5 T-Shirts



gehen an die Leute, die die originellsten Abkürzungen aus

F.O.F.T.

bei uns abliefern. Laßt Euch was einfallen und schickt Eure Vorschläge an die ASM-Redaktion

Kennwort: „F.O.F.T.“

Crazy Cars II

TITUS

Zu einem großartigen Programm gehört auch der beste

STICK!



TITUS SOFTWARE

möchte Euch mit fünf heißen

STEERING WHEELS

(Lenkrad am Compi anschließbar)

bestücken. Alles, was Ihr tun müßt, um einen der Superdinger gewinnen zu können, ist folgende Frage zu beantworten:

„Nennt einen der Bundesstaaten der USA, in dem man bei CRAZY CARS II rumdüsen muß!"

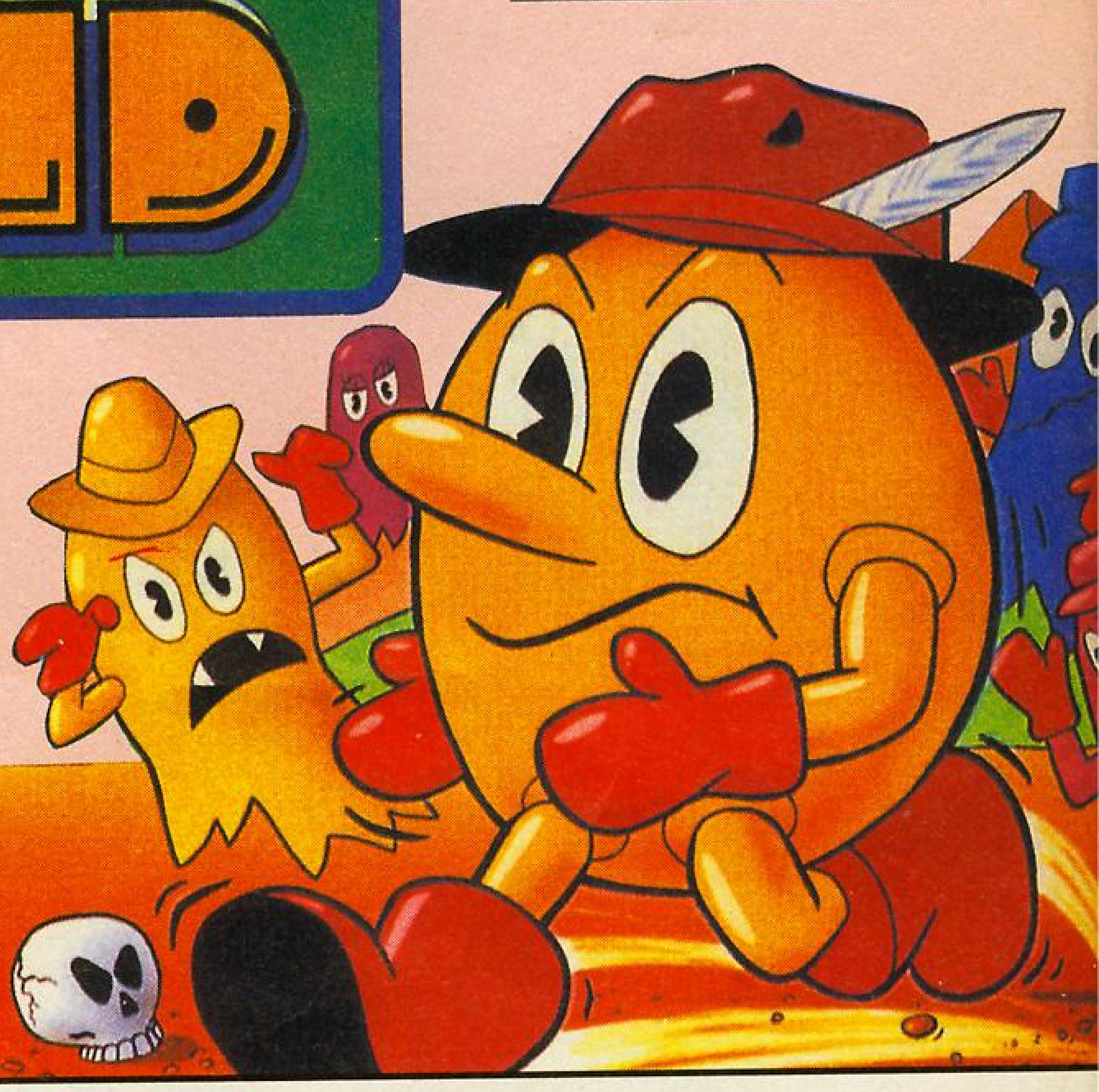
Kennwort: „CRAZY CARS II"

Kennwort: „Grandslam"

PAC-LAND

und THE RUNNING MAN sind brandneue Games von GRANDSLAM. Anlaß, um folgende Gewinne auszuschütten:

5 Koffer, gefüllt mit einem RUNNING MAN-T-Shirt und einem Kaffee-Becher!

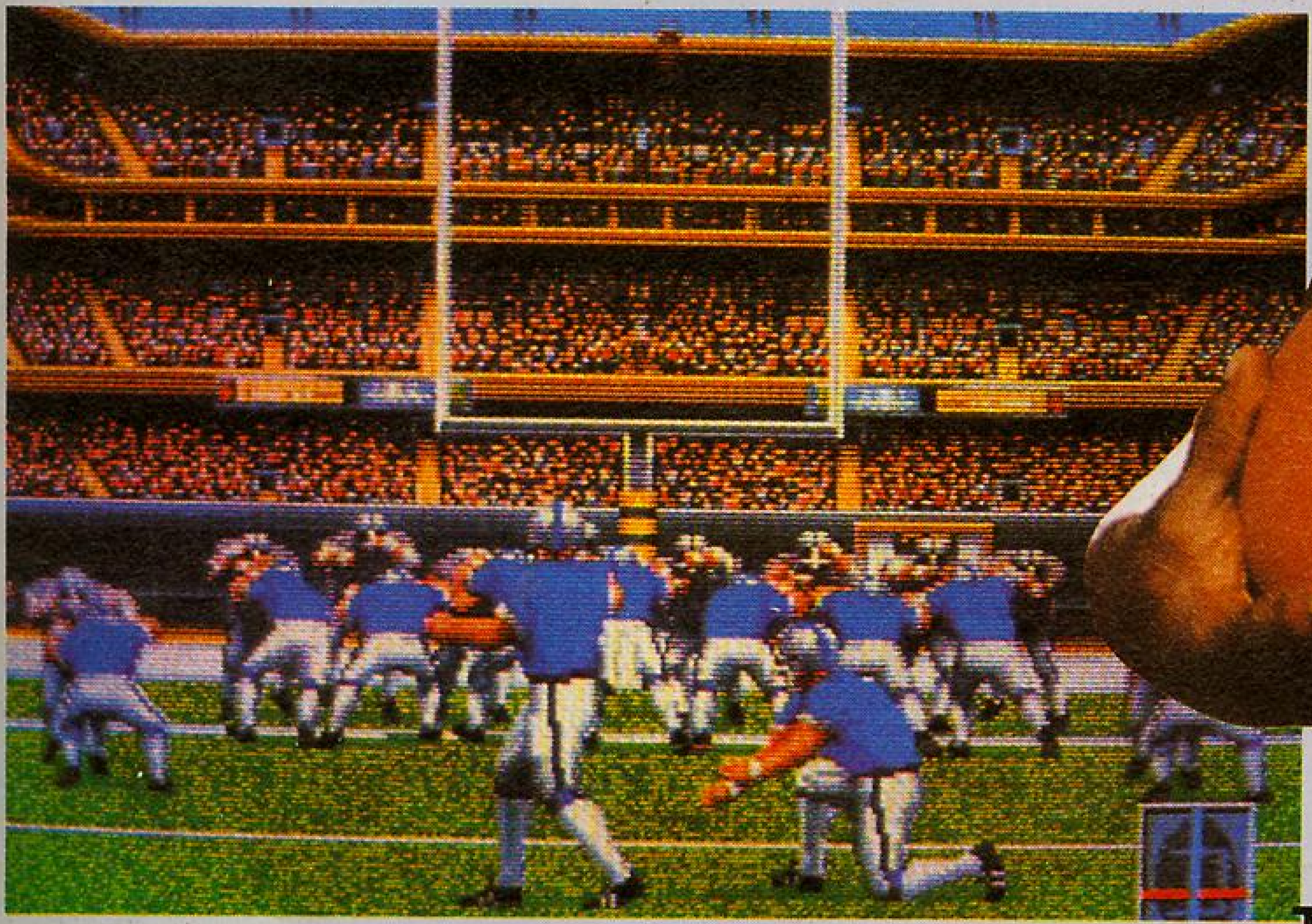


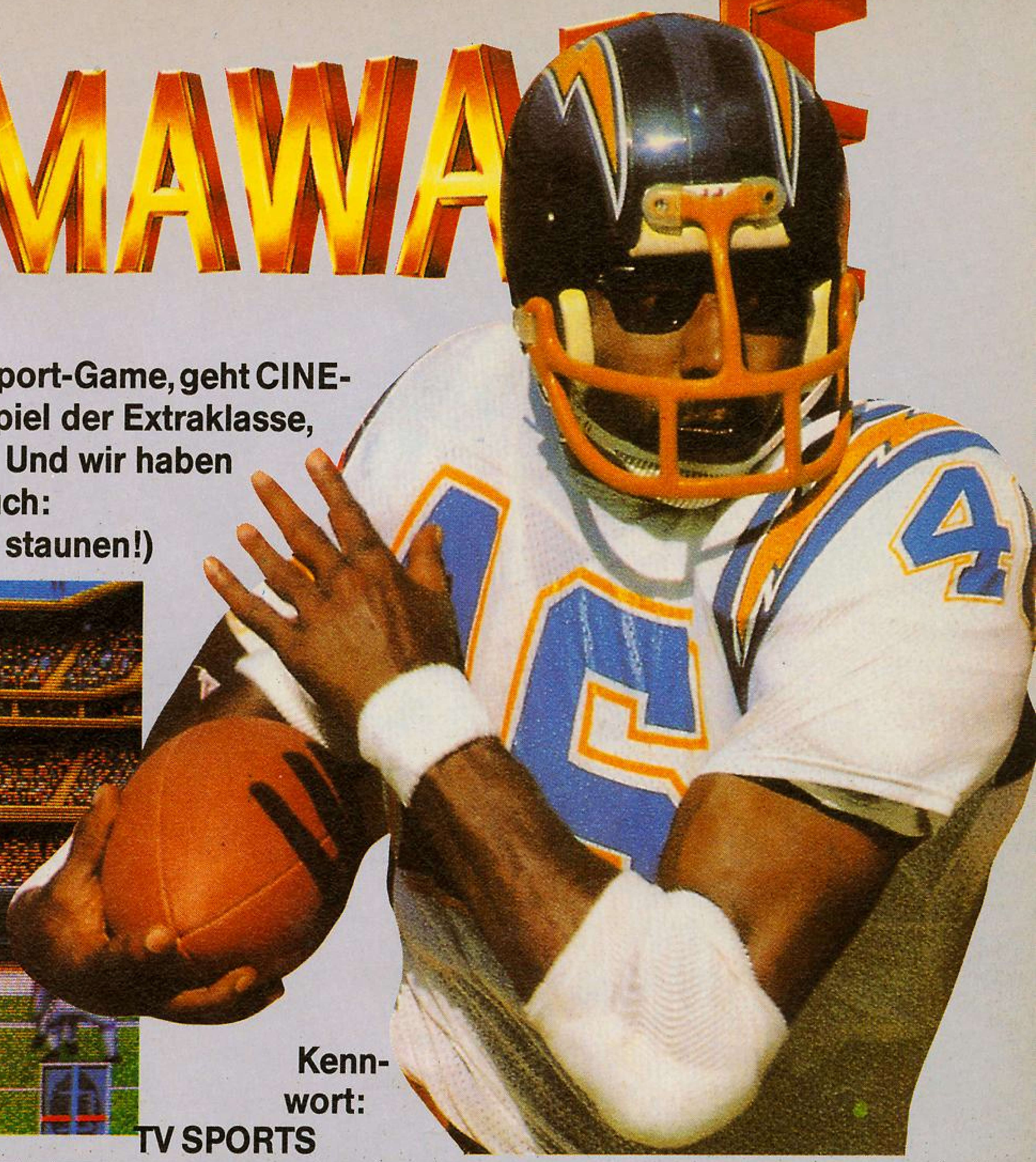
GRANDSLAM

Um in die Lostrommel zu kommen, müßt Ihr uns sagen, wer die Hauptrolle im Film „THE RUNNING MAN" spielt.

CINEMAWARE

Mit TV SPORTS FOOTBALL, ihrem ersten Sport-Game, geht CINEMAWARE völlig neue Wege. Ein Footballspiel der Extraklasse, damit ist alles Nötige auch schon gesagt. Und wir haben auch schon das passende Zubehör für Euch: **5 „ÜBERRASCHUNGSEIER“** (Ihr werdet staunen!)





Kennwort: TV SPORTS

AHOI, LEUTE, ALLES MAL GUT HERHÖREN!

Gerade eben ist unter dem PALACE-Label OUTLAW ein neues, kosmostarkes Game erschienen: COSMIC PIRATE. Und schon haben wir auch wieder ein Riesending für Euch auf Lager. Was Ihr Euch abgreifen könnt (geifer gier), erfahrt Ihr rechts!



Und hier erstmal der Gewinn: Auf Euch wartet ein CD-PLAYER. Wer das Teil haben will, der soll dafür aber auch was tun. Wir wollen nämlich, daß Ihr die witzigste, originellste ko(s)mischste Weltraum-Piratenflagge aller Zeiten zeichnet. Alles klärens? Dann ab dafür!

Kennwort: COSMIC

OUTLAW

PALACE SOFTWARE



Europas größte Spielhalle

In der Zeit vom 25.-28. Januar 1989 fand in Halle 5 des Frankfurter Messegeländes die internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten (IMA) statt. Dies war Anlaß für uns, einmal in Halle 5 reinzuschauen, um zu sehen, was es Neues im Bereich der Unterhaltungsautomaten gibt.

Also rein ins Auto – und ab nach Frankfurt. Für schlappe vierzig Märker Eintritt (mein Güte, ist ja richtig günstig), konnte man sich nun selbst einen Überblick verschaffen. Einen Vorteil hatte der teure Eintrittspreis für die teilnehmenden Messeaussteller, es war fast ausschließlich Fachpublikum angereist und der große Publikumsandrang blieb aus. Deshalb war es dem Besucher auch möglich, jedes Gerät kostenlos zu testen, und so mancher nutzte die Gelegenheit, auch mal ein paar Spielchen mehr zu wagen. Ein besonderer Hinweis sei an dieser Stelle noch erwähnt: Das Jahr 1989 ist doch ein besonderes Jubiläumsjahr. Zum 10. Mal fand die IMA in Frankfurt statt und die gesamte Automatenindustrie feiert ihr 100jähriges Bestehen. Im Jahre 1889 begann man mit der Aufstellung der ersten Verkaufsautomaten für Schokolade, die dann ihren Einzug über die Getränke-Automaten bis hin zu den heute überall bekannten Unterhaltungsautomaten hielten.



Ein Blick in die Messehalle 5, wo sich das Fachpublikum über die Neuheiten der Automaten-Industrie informierte.

So war auch die gesamte Produktpalette der Automaten-Industrie in Frankfurt vertreten. Uns interessierte aber nur ein ganz bestimmter Bereich dieser Automaten, nämlich die Unterhaltungsautomaten. Wir wollten wissen, was demnächst in den Spielhallen an TV-Videospielen stehen wird und was vielleicht noch Interessantes mit in diesem Bereich fällt. Wichtiges stellen wir gleich an den Anfang unseres Berichtes. „Hard Drivin“, so der Name der

HARD DRIVIN

Ein neuer First-Class-Simulator von Nova



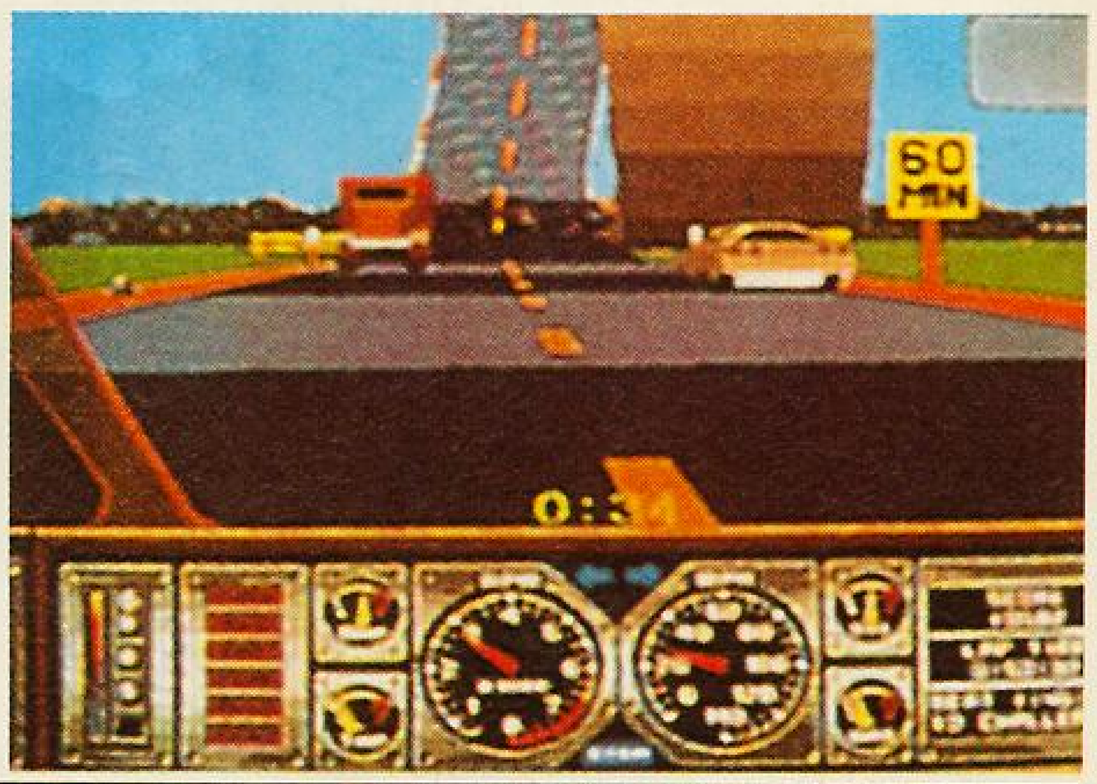
neuesten Renn-Simulation von Atari, wurde erstmals dem Publikum vorgestellt. Es handelt sich hierbei um ein Gerät, das mit Hilfe modernster Prozessortechnik die totale Erlebnissimulation ermöglicht. Starten mit dem Zündschlüssel, Gasgeben, Kuppeln und Schalten, Bremsen und schnelles Reagieren im rassigen Sportwagen sind erforderlich, will man die Qualifikationsrunde erfolgreich durchfahren. Es ist eine Fahrt über Hebebrücken, ein Fliegen durch die Luft, im Powerslide durch Haarnadelkurven und mit Vollgas durch eine vertikale Looping-Bahn. Das Ganze ist durch eine polygonale (ein 3D-Effekt wird simuliert) Bildschirmaufbereitung so plastisch dargestellt, daß man manchmal schon den Atem anhält. Wer gern einen heißen Reifen fährt und den Kontakt mit Geisterfahrern nicht scheut, kommt bei dieser Simulation voll auf seine Kosten.

Was da in einem Höllentempo auf dem Bildschirm passiert, ist einfach faszinierend. In dieser Simulation werde ich noch manchmal Platz nehmen und mir den Fahrwind à la James Bond um die Ohren sausen lassen.

(3 Screenshots von „Hard Drivin", die einen Einblick in die hervorragende Grafik und das actionreiche Simulationsspiel vermitteln. Hier kommt Freude auf!)









„Cyberball" – ein futuristisches Footballspiel

Eine weitere attraktive Neuheit im Bereich TV-Spiele ist „Cyberball". Ein futuristisches Football-Spiel, das im Jahr 2022 spielt und den amerikanischen Football zum Inhalt hat. Wie das in der Zukunft so ist, wird dieses Spiel jedoch nicht von Menschen ausgetragen, sondern Football-Mannschaften mit Vollrobotern werden in die Stadien geschickt. Diese Roboter haben Unterkörper wie Raupenfahrzeuge, Spielregeln sind abgeschafft worden. Es gibt keine Tabus, nur noch hartes Football-Spiel. Das Spielgeschehen kann von 4 Spielern über zwei Monitore verfolgt werden. Es lassen sich über 100 offensive und defensive Spielvarianten anwählen. Der richtige taktische Einsatz Ihrer Roboter (Spieler) und Sie sind auf der Siegerstraße.



Bei „Cyberball" kämpfen Roboter ums Leder





Winning Run

– ein Fahrsimulator steckt noch in der Entwicklung!



Den Prototyp eines neuen Fahrsimulators von Namco, „Winning Run“ konnten wir ebenfalls in Augenschein nehmen. Es handelt sich hierbei, ähnlich wie bei „Hard Drivin“, um ein Gerät mit der neuen Polygonizertechnik. Dem Fahrer wir der Eindruck eines 3D-Effektes simuliert. Diese futuristische Rennsimulation war erst zu 60 Prozent fertiggestellt und nach Auskunft des Herstellers steht noch nicht ganz fest, ob überhaupt fertig produziert wird. Das, was man aber sehen konnte, war durchaus interessant. Fahren mit 4-Gang-Schaltung (sogar rückwärts) gehört ebenso wie realitätsnahes Einwirken der Streckenführung (holpern beim Verlassen der Strecke, rechtslinksschwenken des Sitzes in den Kurven usw.) mit zu der Ausstattung dieser Renn-Simulation. Mich würde es freuen, noch in diesem Jahr in der fertigen Version dieses Fahrsimulators sitzen zu können.

„Super off Road“

Ein völlig neues Renngefühl kommt bei „Super off Road“ auf. Dieses aufregende Autorennen erinnert ein wenig an die Trials von „BMX-Racer“ ist aber vollkommen anders konzipiert und verspricht allergrößten Unterhaltungswert. Maximal 3 Spieler können in 8 verschiedenen Trails ihre Wagen über steile Abhänge hinauf und hinunter, durch Schluchten und Flüsse steuern. Besonderes Fingerspitzengefühl vom Fahrer verlangt das Überspringen von Schluchten mit dem „Nitroboost“, der dem Wagen eine raketenhafte Beschleunigung verleiht. Der Sieger eines Rennens qualifiziert sich automatisch für das nächste Rennen. Die Plätze 1-3 werden mit Preisgeldern prämiert, die man nach dem Rennen im „Ironmans“-Speed-Shop zum Ausrüsten der Geländewagen verwendet werden können. Da gibt's z.B. stärkere Motoren, Spezial-Reifen, verstärkte Stoßdämpfer, extra hohe Geschwindigkeitsreserven und Nitro für den „Nitro-Booster“. Ein Super TV-Gerät mit riesigem Spielspaß.

Natürlich gab es noch eine Vielzahl anderer neuer TV-Geräte wie „Last Survivor“ von SEGA oder „Scramble ' Spirits“ ebenfalls von SEGA. Wir finden hier aber nicht den Platz, um auf alle diese Neuheiten einzugehen. Deshalb werden wir in den nächsten Ausgaben von „ASM“ die bis dato nicht vorgestellten TV-Videogeräte etwas genauer unter die Lupe nehmen.

Sonstige Neuheiten bei den Unterhaltungsautomaten

Besonders erwähnenswert, obwohl nicht zu den TV-Geräten gehörend, sind zwei neue Flipper. Der erste nennt sich „Jokerz“ und kommt von Williams. Grundlage für die Idee der Konzeptierung dieses Gerätes ist das POKER-Spiel. Bei „Pokerz“ wurden eine Vielzahl von Features verwirklicht wie Jackpot-Leiter und Karten-Ausspielung in der attraktiven Buntglasscheibe im Aufsatz. Multiballspiel und der Millionen-Schuß sind weitere Optionen, die diesen Flipper äußerst interessant machen.



„Jokerz“, der neue Flipper von Wiliams, auf der Basis eines Pokerspiels.

Der zweite Flipper heißt „Time Machine“ und wird von Data East präsentiert. „Where you go back in time“ heißt es auf der witzig gestalteten Kopfscheibe dieses High-Tech-Gerätes. Sie werden während des Spiels in die Siebziger, Sechziger und Fünfziger Jahre zurückversetzt, was sich durch die rasanten Rhythmen dieser Zeiten akustisch äußert. Und auch der typische Sound der Flipper-Oldies aus den Fünfziger Jahren fehlt nicht. Da klappert's, klingelt's und rappelt's wie bei den Flipper-Oldtimern.

Neue Geld- und Punktspielgeräte

Bei den Geldspielautomaten ist besonders erwähnenswert der „Disc-Royal“ und der „Disc-Rubin“. Zwei Erweiterungen des als legendär zu bezeichnenden „Disc“ der seinerzeit eine Klasse für sich darstellte und von dessen gutem Name man heute noch konzipiert.

Als Knüller erweisen sich die Punktspielgeräte ohne Geldgewinn-Auszahlung. Neben den „Joker-Jackpot“ bei dem das Poker-Spiel am Automaten verwirklicht wurde, hat man nun auch den „Venus-Kniffel“ vorgestellt. Grundlage dieses Spiels ist das überall bekannte Würfelspiel „Kniffel“. Einer näheren Erläuterung bedarf es an dieser Stelle nicht, da dieses Spiel wohl jedem geläufig sein dürfte.

Soweit einige Messe-Neuheiten aus dem Bereich der Unterhaltungs-Automaten, die in Frankfurt vorgestellt wurden. Der interessierte Fachbesucher konnte sich hier ein Bild über die Zukunft der Spielhalle machen und wird durchaus einige Anregeungen mitgenommen haben. Wir wollten nur das Neueste aus einer ganz bestimmten Sparte erfahren und an unsere Leser weitergeben. Einiges konnten Sie bereits heute erfahren, ausführlichere Testberichte werden mit Sicherheit in den nächsten Ausgaben von „ASM“ folgen. Schauen Sie also mal wieder rein!

Anwender

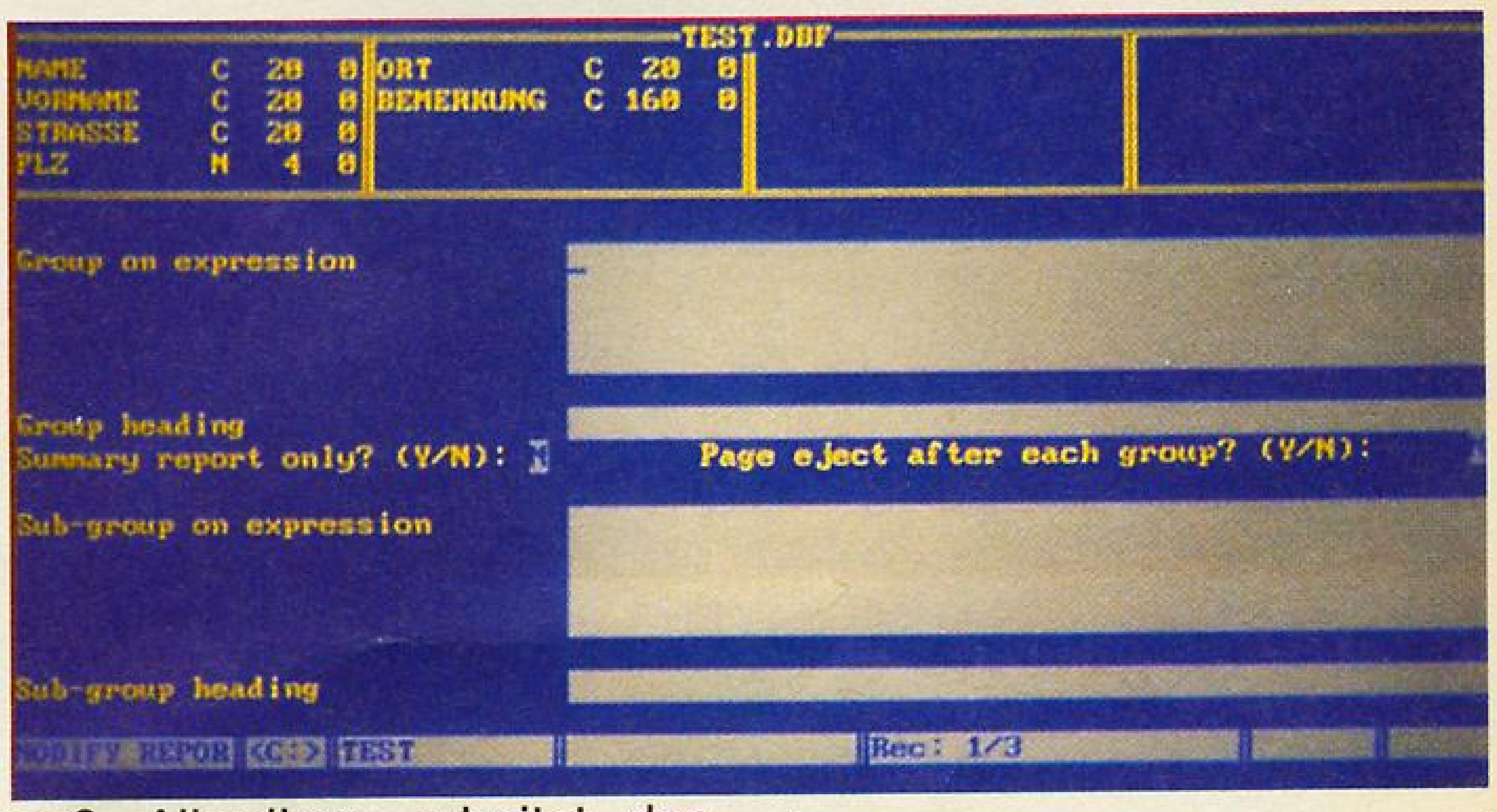
Wampum Foxbase +

– die dBase-kompatible Datenbanksprache

Wohl jeder, der sich schon einmal etwas intensiver mit dem Thema Dateiverwaltung beschäftigt hat, kennt die beliebte Datenbanksprache dBASE. Sie wurde von der bekannten Firma Asthon-Tate entwickelt und ist heute die am meisten eingesetzte Datenbanksprache überhaupt. Mittlerweile gibt es eine ganze Reihe von Programmen, welche kompatibel, jedoch günstiger oder sogar leistungsfähiger sind als das Original. Das herausragendste Programm ist sicherlich WAMPUM FOXBASE+, welches wir hier etwas näher vorstellen möchten.

Programm: Wampum Foxbase +, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** 149 DM, **Hersteller:** Ward Mundy, USA, **Muster von:** Computer Solutions.

WAMPUM FOXBASE+, so nennt sich das brandneue Programm von dem amerikanischen Programmierer Ward Mundy. Ward Mundy ist zumindest bei den PC-Insidern bekannt, da er bereits vor einigen Jahren mit dem Programm WAMPUM Schlagzeilen machte. Bei WAMPUM handelte es sich ebenfalls um eine dBASE-kompatible Datenbanksprache. Sie wurde jedoch im Gegensatz zu vielen anderen Produkten als Shareware vertrieben. Da Shareware bis heute die verdiente Anerkennung nur bei den Insidern erlangt hat, hielt sich der Erfolg dieses Programmes in Grenzen. Trotzdem hat der Programmierer nicht aufgegeben und weiterhin an diesem Programm gefeilt, um schließlich eine völlig neue Version vorzustellen, nämlich WAMPUM FOXBASE+.
Genau gesagt handelt es sich hier eigentlich nicht um eine dBase-kompatible, sondern um eine FOXBASE-kompatible Datenbanksprache (welche wiederum eine dBASE-kompatible ist). Obwohl die Fähigkeiten sowie die Ausführungszeiten dieses Programmes weit besser waren als bei dBASE, fand das Programm nur wenig Freunde.
Einer der wenigen war allerdings Ward Mundy. Er erkannte die enormen Vorteile von FOXBASE und beschäftigte sich sehr intensiv mit dem Programm. Er drang soweit in die Geheimnisse des Programmes ein, daß ihm etwas unglaubliches gelang, nämlich, die Fähigkeiten des FOXBASE-RUNTIME-Moduls über ein Foxbase-Programm auszunutzen. Dies hört sich vielleicht etwas kompliziert an, ist jedoch recht einfach zu verstehen. Praktisch alle Funktionen, die Foxbase bereitstellt, konnten von Ward Mundy über ein Foxbase-Programm nach außen geführt werden.
Jetzt wird vielleicht klar, in welcher Sprache das neue WAMPUM geschrieben wurde. WAMPUM wurde mit FOXBASE entwickelt, also selbst mit einer Datenbanksprache. Aus diesem Grund wird zusätzlich das Runtimemodul von FOXBASE mitgeliefert. Keine Angst, das Ganze ist erlaubt, da Ward Mundy die entprechende Lizenz des Herstellers erworben hat.
WAMPUM FOXBASE+ leistet praktisch das gleiche wie FOXBASE oder dBASE III+, mit dem Vorteil, daß es nur etwa ein Zehntel davon kostet, nämlich nur 149 DM. Vertrieben wird das Programm von der bekannten Shareware-Firma *Computer Solutions* in München. Einen Haken hat das ganze doch! Das Programm wird nur mit einer englischen „Kurzbeschreibung", immerhin 50k, ausgeliefert. In dieser Dokumentation findet man eigentlich nur die Beschreibung der grundlegenden Eigenschaften, eine Übersicht oder Erläuterung der einzelnen Funktionen ist hier nicht zu finden. Da das Programm jedoch wirklich fast 100% kompatibel zu dBASE III+ ist, kann man sich mit einem der zahlreichen dBASE-Bücher behelfen. Leider gibt es derzeit keine Literatur zu FOXBASE, so daß man auf die zusätzlichen Features wohl verzichten



Fotos (2): IBM

muß. Allerdings arbeitet der Programmierer derzeit an einer ausführlichen Dokumentation, sie soll vorraussichtlich bis Ende Januar fertiggestellt und über Computer Solutions zu beziehen sein.
Aber auch so bietet das Programm eine ganze Reihe von Möglichkeiten. Im Gegensatz zu dBASE verfügt WAMPUM FOXBASE+ direkt nach dem Start über ein umfangreiches Hauptmenü mit Lichtbalkenauswahl. Hier lassen sich, ähnlich wie beim dBASE-ASSISTENT, alle Funktionen zur Datenpflege per Leuchtbalken anwählen. Diese Möglichkeit ist insbesondere für die Anwender gedacht, die das erste Mal mit einer Datenbanksprache arbeiten. Per Menüsteuerung lassen sich Datenbanken anlegen, Daten eingeben, editieren und suchen, Listen ausdrucken, Daten konvertieren, Serienbriefe verschicken und vieles mehr.

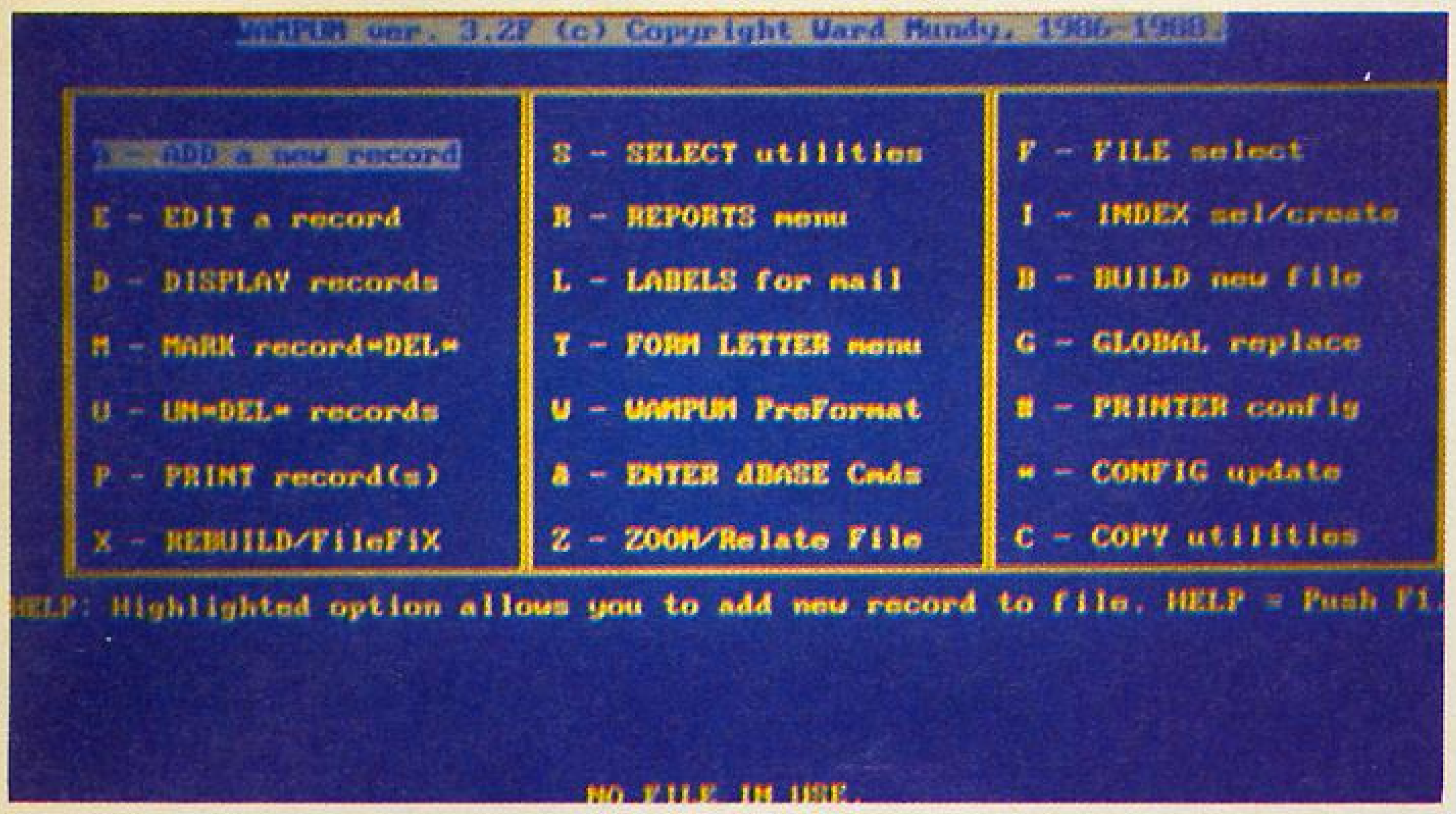
Wer die dBASE-Kommandoebene bevorzugt, kann sich mit der Taste „&" jederzeit in eine solche begeben. Das Programm arbeitet danach genauso wie dBase, verarbeitet natürlich auch alle entsprechenden Befehle genauso. Nur schneller!
Komfortabler ist es natürlich, wenn man sich mit einem ASCII-Editor oder dem Komman-

do MODIFY eine richtige Anwendung programmiert. Auch hier besitzt WAMPUM FOXBASE+ die gleichen Möglichkeiten wie dBASE III+, sogar das Format erstellter Bildschirmmasken ist identisch. Es ist deshalb durchaus möglich, vorhandene Programme und Daten zu übertragen. Dies ist sogar sinnvoll, denn WAMPUM FOXBASE+ arbeitet die Pro-

kleinste positive Zahl 1*10E-307.

Länge der Befehlszeile:
maximal 254 Zeichen.

Befehlssatz:
alle dBASE III+ u. FOXBASE Befehle,
Erweiterungen ähnlich wie beim Clipper-Compiler, z.B. Lichtbalken.



gramme ohne Übertreibung zwischen sechs- und zehnmal schneller ab. Beschränkt ist lediglich der Umfang eines dBASE-Programmes, es sollte 500 Zeilen nicht übersteigen.
Die Leistungsdaten von WAMPUM FOXBASE+ sind bis auf wenige Einschränkungen mit denen von dBASE III+ identisch. Hier die wichtigsten Daten und Eigenschaften:

bis zu 1 Milliarde Datensätze in einer Datenbank-Datei,
bis zu 2 Milliarden Bytes.

Größe der Datensätze:
bis zu 4.000 Bytes in einem Datensatz (Datenbankdatei),
bis zu 512.000 Bytes in einem Datensatz (Textdatei),
bis zu 128 Felder in einem Datensatz.

Größe der Datenfelder:
254 Bytes in Zeichenfeldern,
8 Bytes in Datenfeldern,
1 Byte in logischen Feldern,
5.000 Bytes in Memofeldern,
19 Bytes in numerischen Feldern.

Speichervariablen:
bis zu 256 aktive Speichervariablen,
bis zu 6.000 Bytes Speicherplatz.

Begrenzung für Datei-Operationen:
bis zu 14 offene, beliebige Dateien,
bis zu 10 offene Datenbank-Dateien,
bis zu 7 offene Indexdateien für jede Datenbankdatei,
eine offene Formatdatei für jede Datenbank-Datei.

Rechengenauigkeit:
signifikante Stellen 15,9,
größte Zahl 1* 10E99,

Druckertreiber:
HPLASERJET, NEC 7730, EPSON.

Ich glaube, diese Daten sprechen für sich. Es versteht sich von selbst, daß eine programmierte Anwendung nur mit WAMPUM zusammen lauffähig ist. Das RUNTIME-Modul darf nicht weitergegeben werden. Bei dem geringen Preis ist es jedoch denkbar, daß man eine entwickelte Applikation zusammen mit dem Programm anbietet.

Fazit: WAMPUM FOXBASE+ist ohne Zweifel die ideale Datenbanksprache für bisherige dBASE-Anwender. Wer jedoch noch keine Erfahrung in dieser Datenbanksprache besitzt, muß sich darüber klar sein, daß es sich hier um eine Art Programmiersprache handelt. Um eine echte Anwendung realisieren zu können, muß deshalb neben Literatur auch Interesse und Zeit mitgebracht werden. Englischkenntnisse sind von Vorteil, aber nach meinem Erachten nicht unbedingt notwendig.

Frank Brall

Positiv:
sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis, enorme Geschwindigkeit (etwa sechsbis zehnmal schneller als dBase), dBase-/Foxbasekompatibel, erweiterter Befehlssatz (Leuchtbalken u.v.m.), Hilfszeile für alle Funktionen.
Negativ:
ausführliche Dokumentation erst in Vorbereitung, Dokumentation englischsprachig.

Börsentips per Joystick

Programm: RL-Chart, **System:** C64, **Preis:** Ca. 79 DM, **Hersteller:** Ralf Lenz, **Muster von:** Digital Marketing, Hückelhoven.

Recht ungewöhnlich ist es schon, in einer Zeit, in der 8-Bitter wohl in erster Linie als Spielcomputer eingesetzt werden, bietet **Ralf Lenz** über die Firma Digital Marketing ein Börsenprogramm für den C64 an. Es handelt sich keineswegs um ein Strategiespiel oder um eine Börsensimulation, nein, es ist vielmehr ein Ratgeber für „echte" Börsen-Spekulanten.
Bekanntlich gibt es kein Geheimrezept, um an der Börse sicher zu spekulieren, die Aktien können oft Monate lang ansteigen, um dann wieder blitzartig zu fallen. Ähnliches ist übrigens im Oktober 87 beim internationalen Börsen-Crash passiert. Viele verloren dabei sehr viel Geld. Manchmal lassen sich solche Katastrophen prognostizieren, indem man regelmäßig den Kursverlauf und dessen Schwankungen analysiert, man spricht von einer sogenannten Chartanalyse. Die Chartanalyse ist eine Wissenschaft für sich, ich will deshalb nicht zu intensiv auf dieses Thema eingehen.
RL-CHART ist nun ein Programm, mit dem sich die Chartanalyse wirklich stark vereinfachen läßt. Der Lieferumfang des Programmpaketes besteht aus einer Programmdiskette, einer Datendiskette sowie einer ausführlichen deutschen Anleitung. Auf der Datendiskette befinden sich bereits eine ganze Reihe von bekannten Aktien-Kursverläufen. Diese Daten lassen sich ergänzen, auswerten oder auch erweitern. Möchte man es sich ganz einfach machen, kann man auch eine der vier weiteren Kursdisketten mit anderen Aktien erwerben. Man erspart sich auf diese Weise das mühseelige Anlegen von neuen Aktienkursen. Neben der Möglichkeit, Aktien oder Kursverläufe jederzeit zu erweitern oder zu editieren, dürfte die Funktion zur Auswertung am wichtigsten sein. Bei der Auswertung wird ein hochauflösendes Grafikdiagramm, welches wahlweise auf dem Bildschirm oder einem angeschlossenen Matrix-Printer ausgegeben werden kann, errechnet. Auf diese Weise erfährt der Spekulant sehr schnell und einfach, ob eine Aktie im Aufwärts- oder Abwärtstrend liegt. Der Programmierer Ralf Lenz wirbt zum Beispiel damit, daß der Aufwärtstrend der THYSSEN-Aktien mit RL-CHART frühzeitig erkennbar war. Außer dem Kursverlauf können bis zu vier gleitende Durchschnitte (GD) gezeichnet werden. Die üblichen Zeitintervalle von 38-, 100- und 200-Tage-GD sind beliebig wählbar. Im Zoom-Modus können Monats-Charts auch vergrößert dargestellt werden, so daß einem nicht einmal die kleinsten Ungereimtheiten entgehen. Eine ebenfalls nützliche Eigenschaft besteht darin, daß die Charts mit einem arithmetischem oder logarithmischem Maßstab gezeichnet werden können. Besonders der letztere Maßstab veranschaulicht kleinere Schwankungen sehr deutlich.
Das Außergewöhnlichste an RL-CHART ist sicherlich, daß fast alles mittels Joystick bedient werden kann. Nach meiner Meinung sollte der Joystick wirklich den Spielprogrammen vorbehalten bleiben. Glücklicherweise hat der Programmierer auch die Tastatur berücksichtigt, so daß alle Funktionen auch mit den Cursortasten ausgewählt werden können.
Als Nachteil empfand ich die verwendete Overlaytechnik. Da das Programm mehr Speicher benötigt, als der C64 besitzt, werden die meisten Funktionen von Diskette nachgeladen. Dies machte sich im Test äußerst negativ bemerkbar, denn die Ladezeiten sind beim C64 nicht gerade kurz. Zusätzlich kommt noch dazu, daß man ständig zwischen Programmdiskette bzw. Datendiskette wechseln muß. Zumindest einen softwaremäßigen Floppyspeeder hätte der Programmierer einbauen können.
Angenehm dagegen fällt die moderne Benutzeroberfläche auf. Fast alle Ausgaben erfolgen über grafisch ansprechende Windows. Auch die Eingabe erfolgt fast immer über bedienungsfreundliche und vor allem abbruchsichere Bildschirmmasken. In den Auswahlmenüs, die an sehr vielen Stellen auftreten, wird mit einem Rollbalken die gewünschte Funktion bzw. Aktie angewählt.
Für den Programmierer ist vielleicht noch interessant zu wissen, daß RL-CHART in Pascal geschrieben wurde. Dies ist doch etwas außergewöhnlich, denn gerade beim „kleinen" C64 wird sehr selten in dieser Hochsprache programmiert. Der Vorteil besteht darin, daß eine Umsetzung auf andere Computersysteme vereinfacht wird. Eine IBM-, sowie ATARI ST-Version ist bereits angekündigt.
Fazit: RL-CHART ist ohne Zweifel eine wirklich nützliche Hilfe für Börsenfreunde, jedoch das Geheimrezept für einen Börsengewinn ist es sicherlich auch nicht. Für Anwender, die bereits über einen C64 verfügen, stellt das Programm sicherlich eine preiswerte Lösung dar.

Frank Brall

Positiv:
benutzerfreundlich (abgesehen vom Diskettenwechsel), komfortable, sichere Eingabemasken, Grafikausgabe für Bildschirm u. Drukker, gutes Preis/Leistungsverhältnis.

Negativ:
ständiger Diskettenwechsel, lange Ladezeiten.

Dias schnell und einfach verwalten

Programm: Bildarchivprogramm, **System:** IBM PC, **Preis:** 159 DM, **Hersteller/Muster von:** Dipl.-Ing. W. Grotkasten, Birnenweg 6, 7060 Schorndorf

Neben der Computerei gehört sicherlich auch das Fotografieren zu den beliebtesten Hobbies. Mit dem neuen Programm „Bildarchiv" lassen sich nun diese beiden Hobbies auf ideale Weise miteinander verbinden. Da mittlerweile sehr viele Hobbyfotografen wegen der Kosten auf Dias umgestiegen sind, ergibt sich mit der Zeit eine wahre Flut von diesen kleinen Rähmchen. Das **BILDARCHIVPROGRAMM** soll nun helfen, etwas Ordnung in die Sammlung hineinzubringen. Das Suchen nach speziellen Dias mit entsprechenden Eigenschaften soll also erleichtert werden.
Das Programm wird auf einer Programmdiskette zusammen mit einer umfangreichen deutschen Anleitung ausgeliefert. Die Bedienung ist vollkommen menügesteuert und dadurch sehr einfach und schnell zu verstehen. Jedem eingetragenen Bild wird automatisch eine Archivnummer zugewiesen, unter der man das Programm ablegen kann. Die Archivnummer besteht aus einer sechsstelligen Zahl, der ein Buchstabe nach freier Wahl vorangestellt werden kann. Neben dieser Nummer lassen sich natürlich auch andere Daten wie Filmempfindlichkeit, Blende, Zeit oder ähnliches ablegen. Selbstverständlich können auch Daten zum Motiv festgehalten werden, eben alles, was man gerne möchte. Bis zu 16 solcher Stichwörter können eingetragen werden, jedes bis zu 24 Zeichen lang. Das Interessanteste ist natürlich, daß nach jedem Stichwort bzw. Suchbegriff gesucht werden kann. Auf diese Weise kann man schnell und einfach eine Liste der Dias erstellen, die ein bestimmtes Kriterium erfüllen. So z.B. eine Liste aller Sonnenuntergänge, Sonnenaufgänge, Urlaubsbilder, Familienfotos oder ähnliches. Immer wiederkehrende Suchbegriffe brauchen bei der Eingabe nicht immer wieder neu eingegeben zu werden, sondern lassen sich in einen speziellen Speicher für Suchbegriffe schreiben. Auf diese Weise kann später praktisch per Knopfdruck nach einem Stichwort gesucht werden.
Das Programm zeigte sich im Test sehr sicher gegen Bedienungsfehler und überzeugte durch sehr schnelle Ausführungszeiten. Da das Programm vollständig in Maschinensprache geschrieben wurde, wird ein Dia immer innerhalb einer Sekunde aufgespürt, unabhängig von der Anzahl der eingegeben Daten. Bei jeder neuen Bildeingabe wird geprüft, ob sich dieses nicht schon im Speicher befindet. Ist dies der Fall, so wird es mit den jeweils zugeordneten Stichwörtern aufgelistet. Natürlich lassen sich die Daten auch alphabetisch auflisten, wobei die Ausgabe wahlweise auf Bildschirm oder Drucker erfolgen kann. Etwas ungewöhlich, aber durchaus brauchbar, ist ein Protokoll-Modus, bei dem die Eingabe mitprotokolliert wird.
Das Programm ist so ausgelegt, das es wahlweise mit Diskette oder Festplatte zusammenarbeiten kann. In Zusammenarbeit mit einer Diskettenstation können immerhin bis zu 40000 Dias, im anderen Fall sogar bis zu 100000 Dias abgelegt werden. Dies dürfte sogar für den professionellen Anwender durchaus ausreichen.
Alles in allem handelt es sich beim BILDACHIVPROGRAMM um eine echte Alternative zum üblichen Notizbuch. Für den professionellen Fotografen dürfte es wohl das lang gesuchte Programm sein.

Frank Brall

Positiv:
Enorm schnelle Suchfunktion. Arbeitet mit Diskettenstation und Festplatte zusammen. Bis zu 100.000 Dias können verarbeitet werden. Einfache Bedienung durch Menüs

Negativ:
relativ hoher Preis

Hallo, Ihr Lieben!
Wieder haben wir eine Seite für Eure brandaktuellen Super-Hits freigehalten. Die „Ewigen-Liste" entnahmen wir für diese Ausgabe einer Zusammenstellenung vom Computerverein Bruchsal. Mitgemacht haben: Michael Brennecke (ST), Alexander Buehler (ST), Alexander Schultheisz (ST), Benjamin Bühler (C-64), Volker Sengler (IBM) und Andreas Henke (IBM), alle aus Bruchsal. Jeder von Euch erhält ein Überraschungspaket mit Software für Eure jeweiligen Systeme. Und jetzt folgen die jeweils 3 Gewinner der diesmaligen Sound- und Grafik-Top-Ten. Olaf Ziörjen, Uslar; Mirko Fredrich, Karlsruhe; Torsten Benkißer, Haslach; Thomas Vogt, Hamburg; Roman Müller, Hannover; Jörg Dingendorf, Norderstedt. Je 20 DM für Euch! Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch und allen, die mitgemacht haben, ein ebenso herzliches Dankeschön!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom Computerverein Bruchsal

1. Daley Thompson's Oly. Chall.
2. Kaiser
3. Space Quest 2
4. To be on Top
5. International Karate +
6. Great Giana Sisters
7. Dungeon Master
8. Wizball
9. Die Arche des Captain Blood
10. Virus
11. Superstar Icehockey
12. Leben und Sterben lassen
13. Indoor Sports
14. Fish
15. Boulder Dash
16. Summer Games 2
17. Defender of the Crown
18. Winter Games
19. Beyond the Ice Palace
20. Football Manager 2
21. Cybernoid 2
22. Arkanoid
23. Summer Olympiad 88
24. Test Drive
25. World Games
26. Chamonix Challenge
27. The Guild of Thieves
28. Buggy Boy
29. Nebulus
30. Barbarian 2
31. Bard's Tale 3
32. Jagd auf Roter Oktober
33. Last Ninja
34. Winter Olympiad 88
35. Out Run
36. Jinxter
37. Airball
38. Asterix im Morgenland
39. Bomb Jack
40. Star Trek
41. Western Games
42. Bard's Tale 1
43. Bad Cat
44. Exolon
45. Leaderboard 2
46. Bubble Bobble
47. Bard's Tale 2
48. ACE
49. Summer Games 1
50. Oids

Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste" sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen" für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (1)
2. Hawk Eye (6)
3. Guild of Thieves (2)
4. Last Ninja (3)
5. Armalyte (8)
6. Ports of Call (4)
7. Last Ninja II (–)
8. Three Stooges (7)
9. Roger Rabbit (–)
10. Purple Saturn Day (–)

Die besten Sounds

1. To be on Top (2)
2. The Last Ninja (3)
3. Giana Sisters (1)
4. Out Run (4)
5. Katakis (–)
6. International Karate + (7)
7. Cybernoid (9)
8. Wizball (5)
9. Skate or Die (6)
10. Menace (10)

Liebe Bazar-Freunde,

alle hier abgebildeten „einarmige Banditen", sind mechanisch betriebene Slot-Maschinen in hochwertiger Metall- und Kunststoffverarbeitung. Alle Maschinen können mit und ohne Münzen betrieben werden. Bei Gewinn erfolgt ein Klingelzeichen. (Lieferung innerhalb 10 Tagen!)



Casino Crown
ohne Licht.
Abmessung:
42 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr. 289-2
Nur
DM 289,-



Casino Challenge
Abmessung:
19 x 17 x 14 cm
Artikel-Nr. 289-5
Nur
DM 69,90

ASM-Bazar LAS VEGAS



Casino Crown
mit Licht.
Abmessung:
46 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr. 289-1
Nur
DM 320,-



Casino Seven
Abmessung:
33 x 23 x 19 cm
Artikel-Nr. 289-3
Nur
DM 259,-



Golden Jackpot
Abmessung:
29 x 19 x 17 cm
Artikel-Nr.
289-4
Nur
DM 169,-



Taschen - Black Jack
klein und handlich.
Batteriebetrieben. Abmessung: 8 x 12 x 2.5 cm
Artikel-Nr. 289-33
Nur
DM 44,90



Mini-Slot
Batteriebetrieben.
Abmessung:
10 x 7 x 2.5 cm
Artikel-Nr. 289-11
Nur
DM 39,50



Mini-Poker
Batteriebetrieben. Abmessung: 7.5 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-22
Nur
DM 44,90

ASM-Bazar



Spielgerät

Eine spritzige Spielidee für viel Spielspaß unter Freunden und Bekannten.
Nur
DM 15,-



ASM-Shirt

100% Baumwolle.
Prima Qualität. **Farbe:** Weiß
Bitte die Größe angeben:
S, M, L, XL
Nur
DM 19,90

Sammelordner



zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung. Farbe: Gelb

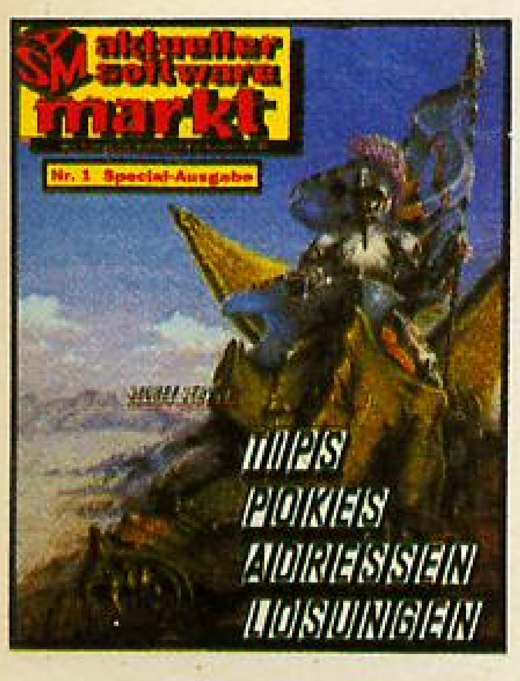
Nur
DM 15,-



Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.

Nur
DM 5,-



Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,-

Microwelle

Die besten Spiele aus der Microwelle.

„Captain Stark -"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1288

„Imperium - der Auftrag"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1188, Incl. Beschreibung!



Prima Spielprogramme zu günstigen Preisen.
Achtung: Nicht im Handel erhältlich!
Pro Spiel: Nur **DM 25,-**



Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm. Nur **DM 15,-**

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Volker Lohrengel (vl), Torsten Oppermann (top), Matthias Siegk (mats)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege,

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Tronic-Verlag, Eschwege

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Gerda Daumann, Margot Morgenstern, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 17 - 20 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

Die gesammelten Werke – ASM 3/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Action
Alien Legion	02/89	31	Action
* Armalyte	01/89	14	Action
Atax	02/89	39	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
Baal	02/89	15	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnuß
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Batman	02/89	38	Action
Bombuzal	01/89	42	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C-Breeze	01/89	120	Anwender
Castlevania	01/89	73	Action
Circus Games	02/89	58	Sport
Conqueror	02/89	66	Strategie
Crash & Burn	01/89	15	Action
Das Dschungelbuch	02/89	10	Action
Deathlord	02/89	92	Adventure
DEF CON 5	02/89	66	Strategie
Double Dragon	01/89	24	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten-Markt	01/89	64	Strategie
Espionage	02/89	62	Strategie
Exploding Fist +	02/89	44	Action
Fire Brigade	02/89	64	Strategie
* Fish	01/89	84	Adventure
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Galactic Conqueror	02/89	43	Action
Galileo II	02/89	26	Education
* Game, Set & Match II	02/89	55	Sport
Ghost Hunters	02/89	12	Action
GI Hero	02/89	34	Action
Golf Master	02/89	59	Sport
Goonies II	02/89	50	Action
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport
Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie
Grover's Animal Adventures	02/89	27	Education
Growth	02/89	39	Action
Guerilla War	02/89	13	Action
Hell Bent	02/89	16	
Hell Bent	02/89	16	Action
Hellfire Attack	01/89	32	Action
Hot Ball	02/89	54	Sport
Illusionen	02/89	72	Microw.
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
Kenseiden	02/89	50	Action
* King's Quest IV	02/89	80	Adventure
* Lancelot	01/89	87	Adventure
Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leisure Suit Larry II	02/89	83	Adventure
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Mars Saga	02/89	90	Adventure
Mata Hari	02/89	14	Action
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
Monopoly (Sega)	02/89	53	Strategie
Mortville Manor	02/89	104	Kopfnuß
Motor Massacre	02/89	28	
Motor Massacre	02/89	28	Action
NATO Assault Course	01/89	35	Action
Night Hunter	02/89	68	Action
No Excuses	01/89	37	Action
Operation Wolf	01/89	10	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Power Pyramids	01/89	43	Action
* Powerplay Hockey	02/89	56	Sport
President is missing	02/89	86	Adventure
Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport
* Prospector	01/89	60	Strategie
* Puffy's Saga	01/89	16	Action
* Purple Saturn Day	01/89	8	Action
Quasar	01/89	24	Action
R-Type (Sega)	02/89	48	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Return of the Jedi	01/89	50	Action
Ringside	02/89	60	Sport
Robo Cop	02/89	32	Action
* Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
* Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
* Savage	01/89	18	Action
Scorpio	01/89	28	Action
Shoot-Out	02/89	46	Action
Slayer	01/89	28	Action
Slider	02/89	63	Strategie
Spitting Image	02/89	33	Action
Start & Run	02/89	131	Anwender
Steel	02/89	46	Action
Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
Superman – The Man of Steel	02/89	28	Action
* Sword of Sodan	02/89	8	Action
Tank Attack	02/89	64	Strategie
Tank Command	01/89	26	Action
Techno Cop	02/89	40	Action
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
* The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Survivor	01/89	118	Microw.
Thunder Blade	01/89	71	Action
* Thunderblade	02/89	42	Action
Tiger Road	02/89	12	Action
Times of Lore	02/89	85	Adventure
TIP TOP	02/89	132	Anwender
Top Gun	01/89	72	Action
Total Eclipse	02/89	44	Action
* Ultima V	02/89	88	Adventure
Universe II	01/89	61	Strategie
Veteran	01/89	13	
Veteran	01/89	13	Action
Video-Archiv	02/89	132	Anwender
Vulcan	01/89	63	Strategie
* Wanted	02/89	18	Action
WI-TEX	02/89	130	Anwender
X-Copy	01/89	124	Anwender
Xorron 2001	02/89	32	Action
Zug um Zug	02/89	26	Education

Gewinner der ASM-Wettbewerber 1/89

CACHET freut sich, nachstehenden Leuten folgende Preise zukommen zu lassen:
Der **original US-amerikanische Kaugummiautomat** (den man auch mit Erdnüssen vollstopfen kann!) geht an Fritz Hien aus 8037 Neu- Esting.
Die **Crash & Burn**-Amiga-Titel gewannen:
Charly Bergmanm, 6750 Kaiserslautern, Marcus Doose, 2000 Hamburg 53, Jens Dunkel, 1000 Berlin 20, Peter Mailand, 7270 Nagold, Martin Meins, 2053 Schwarzenbek, Franz Plackinger, 6452 Hainburg/Hessen, Ralf Reichert, 7000 Stuttgart 2, Frank Schumacher, 5030 Hürth, Dirk Sippel, 4040 Neuss und Ralf Wierich, 5060 Bergisch-Gladbach 2.
Je ein **X-Copy** für Amiga ging an:
Paul Fröhlich, 4320 Hattingen, Gaby Göken, 2984 Berumbur, Christoph Habbe, 4955 Holzhausen 2, Thorsten Hansen, 5112 Baesweiler, Marcel Harmeyer, 4512 Wallenhorst, Thomas Lung, 6000 Frankfurt 56, Georg Magschok, 7516 Karlsbad 1, Samit Sen, 6057 Dietzenbach, R. Sennekamp, 3400 Göttingen-Esebeck und Thomas Ulrich, 6318 Walchwil in der Schweiz.

CINEMAWARE spendierte auch einige Knüller. Hier sind die Gewinner:
Jeweils einen der begehrten (limitierte Auflage!) Regie-Stühle holten sich:
Ralf Altmann, 5800 Hagen, Klaus Bogner, Nürnberg, Bernd Degen, Hamburg 70, Kay Tiedemann, 2190 Cuxhaven 12 und Andrâ Kürten, 4000 Düsseldorf 13.
Die **ROCKET RANGERs** gingen an:
(C-64-Disk)
Lars Hohlstein, 3304 Wendeburg und Jens Olems, 2211 Kudensee.
(Amiga-Version)
Burak Gökalan, 2900 Oldenburg, Heiko Übler, Sulzbach-Rosenberg und Patrick Nikolaus, Bad Neustadt/S.
(Die Gewinner der fünf T-Shirts werden benachrichtigt!)

DELTA SOFT hatte uns freundlicherweise insgesamt 30 **ELITE**- Programme zur Verlosung zur Verfügung gestellt. Die 15 Amiga-Spiele fanden ein neues Zuhause bei:
Kerk Behrens, 2880 Brake, Christian Brandau, 5400 Koblenz 33, Olaf Flick, 4250 Bottrop, Ralf Frese, 4200 Oberhausen 12, Gerald Hinder, 4933 Blomberg, Sven Krüger, 3004 Isernhagen 1, C. Morgenthum, 4650 Gelsenkirchen, Thomas Mosuk, 3180 Wolfsburg 1, Roman Peters, 2944 Wittmund 1, Uwe Poller, 3203 Sarstedt, Thomas Schostok, 4300 Essen 1, Marc Sinner, 5840 Schwerte, Dieter Tangerding, 4290 Bocholt, Pavlimir Ugrin, 58251 Zrnovnica, Jugoslawien und S. Wallenborn, 6600 Saarbrücken 3.

ELITE (ST)ergatterten
Gunnar Amann, 2400 Lübeck, Thomas Dornemann, 5600 Wuppertal 1, Einar Grass, 5000 Köln 20, Frank Großkopf, 1000 Berlin 47, Siegfried Hübner, 8812 Windsbach, Karl Klett, 4750 Unna, Aretius Klosa, 6940 Weinheim, Andreas Latuszek, 2000 Hamburg 20, Franz-Josef Neubauer, 8720 Schweinfurt, Thomas Prinz, 4350 Recklinghausen, Robert Reif, 6300 Gießen, Andreas Schrader, 7800 Freiburg, Hartmut Siebeneicher, 3000 Hannover 1, Otto Siebert, 4900 Herford und Gerd Wallmann, 6200 Wiesbaden.

Den Hauptpreis im **ELECTRONIC ARTS/ MICROHÄNDLER**-Wettbewerb, ein Schachbrett gewann Michael Staesche aus 1000 Berlin 37.

Die 10 **BATTLE CHESS**-Programme erhalten:

Christian Barg, 8540 Schwabach, Thomas Geistl, 6909 Walldorf, Georg Geldmacher, 4460 Nordhorn, H.G. Gorgs, 4155 Grefrath 1, Gerald Körner, 6951 Schefflenz-O, Heinrich Müller, 4500 Osnabrück, Gregor Müller-Eckert, 8000 München 60, Rik Schudlig, 2400 Lübeck, Patrick Tappe, 4434 Ochtrup 2 und Philipp v. Funcke, 8000 München 71.

Den Hauptpreis der **PROSPECTOR**-Competition von **LOGOTRON** holte sich Harald Götz aus 7850 Lörrach.

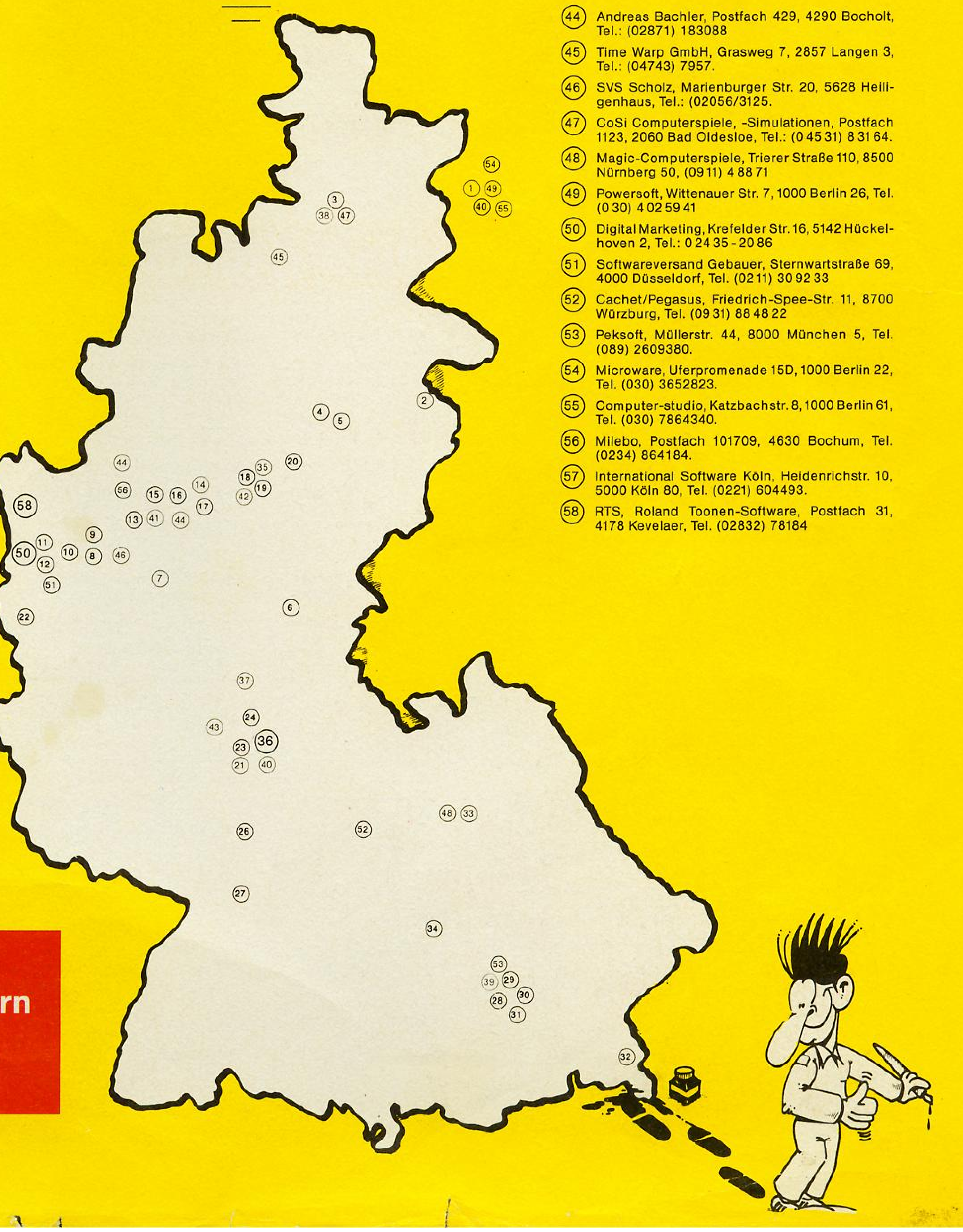
MAGIC BYTES hatte sich auch etwas Originelles einfallen lassen. Beim Super-Geburtstags-Preisausschreiben gab's Deftiges zu gewinnen. So fährt Kai Kleemann aus 2104 Hamburg für eine Woche zur **BERLINALE '89** - mit Begleitperson.
Die weiteren Preise:
PINK-PANTHER-VIDEOS haben bald in ihrer Sammlung:
Markus Riegler, 2071 Witzhave und Mischa Wetzel, 3550 Marburg.
IT'S A KIND OF MAGIC hieß der Soundtrack, den man entweder als LP, CD oder MC gewinnen konnte. MAGIC BYTES bittet die folgenden Gewinner, sich zu melden, damit der gewünschte Tonträger ausgeliefert werden kann!!!
Thorsten Fritzel, 6350 Bad Nauheim, Stefan Huber, 7050 Waiblingen 7, Jürgen Ilbertz, 4270 Dorsten 1, Christoph Schmitt, 6543 Sohren, Jochen Stary, 2330 Eckernförde, Susanne Wette, 8670 Hof/Saale und Horst Wölfel, 8679 Oberkotzau.

NINTENDO-Generalimporteur **BIENENGRAEBER** hatte folgende, interessanten anzubieten:
Der ersten Preis (NINTENDO-Grundgerät plus Fitnessmatte) wurde an Marcus Obmascher aus 5810 Witten 3 vergeben.
Stefan Obel aus 5420 Lahnstein erhielt ein Grundgerät plus Advantage Joystick.
Der dritte Preis (Grundgerät plus dem Game „Adventure of Link") ging an M. Ueckert aus 3401 Ebergötzen.
Heiko Müller aus 5400 Koblenz bekommt den NINTENDO-„Banditen", während sich Stefan Dambeck, 8390 Passau, Matthias Fesich, 8430 Neumarkt, Oliver Kohrs, 2000 Hamburg 73, Henning Meier-Geinitz, 6110 Dieburg, Markus Zell, 6900 Heidelberg 1 und Heiner Zeller, 4630 Bochum 2 über die NINTENDO-LCDs hermachen können.

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
40. TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
48. Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
49. Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel. (0 30) 4 02 59 41
50. Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
51. Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
52. Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
53. Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
54. Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
55. Computer-studio, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
56. Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
57. International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
58. RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184



Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 4279) 41 24 41.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 41 0 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.:: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warks, CV33 ODL, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM Computershop GmbH, Luisenstraße 47, 6200 Wiesbaden (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/562091.
DTM Werbung & EDV GmbH, Poststraße 25, 6200 Wiesbaden-Bierstadt (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/560084.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 2070.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11–49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (075 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 2500S Highland Ave 300, Lombard IL 60148
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Mediagenic (Activision, Electric Dreams, System 3), Blake House, Manor Farm Road, Reading, Berkshire RG2 ØJN, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Microprose, 2 Market Place, Tedburg, Gloucestershire GL8 8DA, England.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Mükra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (070 82) 53 86.

P

Palace Software, The old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma GmbH & Co. KG, Barer Str. 32, 8000 München 2
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 26 Regent Road, Liverpool L5 9SS, England

Q

Quicksilva, siehe Grand Slam!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/596761-4.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 5 74 3 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (078 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Tiger Developments Ltd., Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire WF8 2LN.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 31.03.1989
Anzeigenschluß für die Ausgabe 5/89 ist am 13.03.1989